Huida de la Oscuridad

Joe Dever
Ilustrado por Gary Chalk

Eres Lobo Solitario. En un devastador ataque los Señores de la Oscuridad han destruído el monasterio donde aprendías las disciplinas de los Señores del Kai.
Eres ahora el único superviviente.
Juras tomar venganza de esa destrucción. Pero primero debes ir a Holmgard para prevenir al Rey del inminente peligro. Los Señores de la Oscuridad te persiguen sin darte tregua por todo el país y en cada página del libro tienes que enfrentarte a nuevos retos. Elige cuidadosamente tus disciplinas y tus armas, pues pueden ayudarte a triunfar en el viaje más fantástico y terrorífico de tu vida.
Lobo Solitario es una apasionante serie de aventuras en las que tú eres el protagonista, tú tomas las decisiones y tú libras los combates utilizando únicamente los métodos que se indican en los libros.

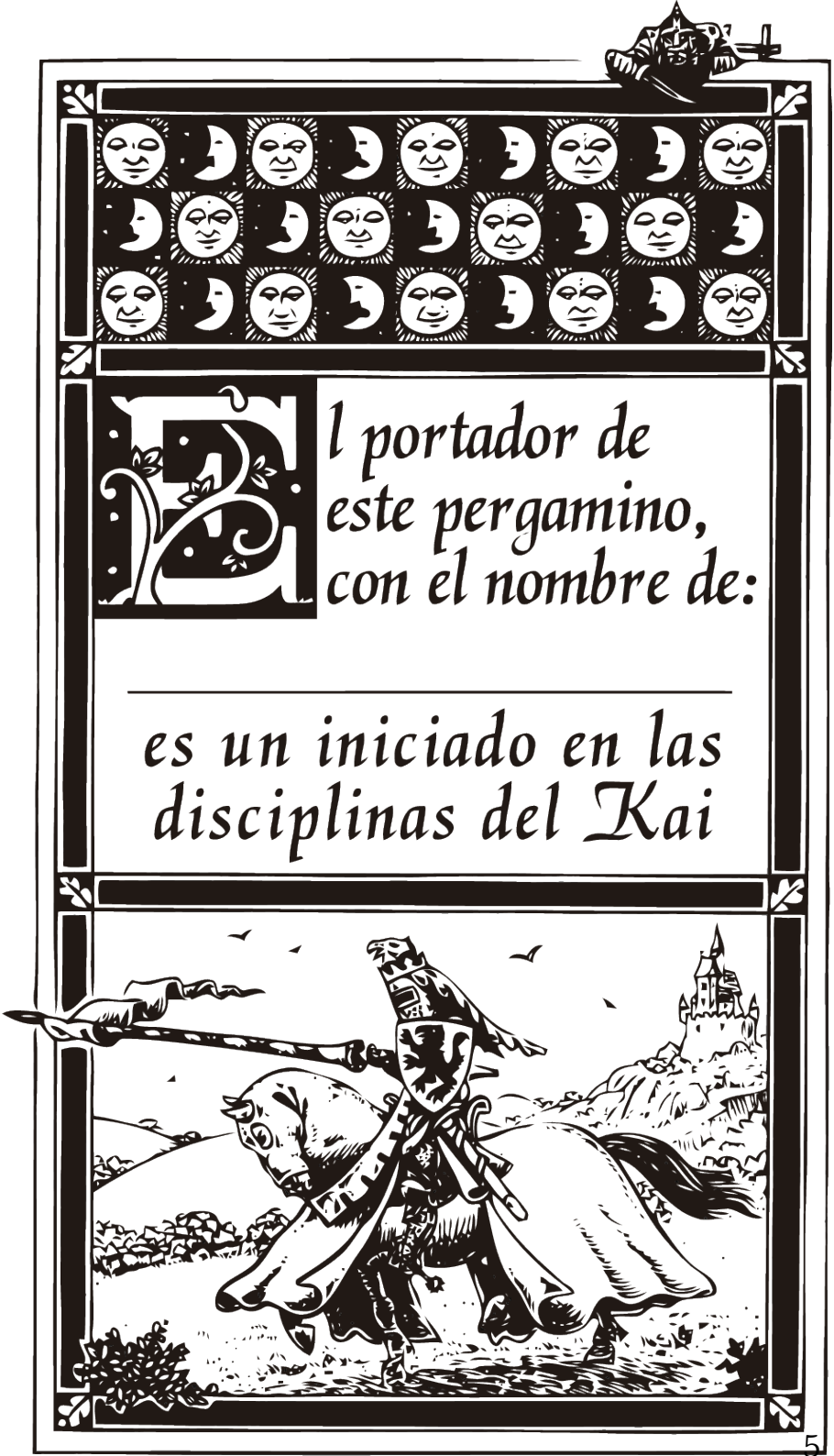
Copyright del texto © 1984 Joe Dever.
Copyright de las ilustraciones © 1984 Gary Chalk.
La distribución de esta Edición de Internet está restringida bajo los términos de la Licencia del Proyecto Aon.

Fecha de Publicación: 17 de mayo de 2010

Edición de Internet publicada por Proyecto Aon Español. Esta edición trata de reflejar fielmente el texto completo de la versión original. Allí donde se han hecho mínimas correcciones, viene notificado en las Erratas.

Este PDF fue compuesto con LaTeX.

A Mel y Yin


El portador de
este pergamino,
con el nombre de:
es un iniciado en las
disciplinas del Kai

Índice general

El Autor y el Ilustrador 9

Agradecimientos 13

El Principio de la Historia 15

Las Reglas del Juego 17

La Sabiduría del Kai 31

Secciones Numeradas 33

Carta de Acción 212

Resumen de Reglas para los Combates 215

Tabla de Resultados de los Combates 218

Tabla de la Suerte 220

Erratas 221

Licencia del Proyecto Aon 223

Mapa de los Lastlands 228

El Autor y el Ilustrador

Joe Dever, el creador de los libro juegos y las novelas de Lobo Solitario, ha conseguido reconocimiento internacional en tres áreas creativas: como autor galardonado de renombre internacional, como músico y compositor y como diseñador de juegos especializado en juegos de rol.

Nació en el año 1956 en Woodford Bridge (Essex, Gran Bretaña). Al concluir sus estudios universitarios en 1974, trabajó como músico profesional y durante algunos años trabajó en la industria discográfica en Europa y en Estados Unidos.

En un viaje de negocios a Los Ángeles en 1977 descubrió un juego, por entonces poco conocido, llamado 'Dungeons & Dragons' (Dragones y Mazmorras). Joe reconoció el tremendo potencial del juego y, aunque el juego estaba dando sus primeros pasos, empezó a diseñar sus propios juegos de rol con características similares. Estos primeros juegos son los que formarían la base para el mundo de fantasía de Magnamund, que más tarde se convertiría en el lugar de ambientación de las novelas de Lobo Solitario.

Cinco años después, en 1982, ganó en los Estados Unidos el 'Advanced Dungeons & Dragons World Championships' en Baltimore, en un evento al que asistieron más de 16.000 personas y en el que era el único competidor británico. Inspirado y empujado por su exito en Origins, decidió abandonar la industria de la música y dedicar su tiempo a escribir y diseñar juegos.

En 1983, después de un breve periodo en Londres trabajando para Games Workshop, escribió *Huida de la Oscuridad*, el

primer libro juego interactivo de Lobo Solitario. Su manuscrito atrajo de forma inmediata el interés de tres editoriales londinenses, que pujaron por los derechos a nivel mundial. Joe aceptó una oferta para publicar el libro de Hutchinson (que más tarde sería Century Hutchinson Ltd, y ahora es Random House UK) y *Huida de la Oscuridad* se publicó por primera vez en 1984.

Su primer libro vendió más de 100.000 copias en el primer mes tras la publicación y hasta doce países obtuvieron los derechos de publicación (incluyendo los Estados Unidos, España, Francia, Alemania, Japón, Italia y Suecia). El éxito de su primer libro sentó las bases para la serie e Lobo Solitario, serie que ha vendido millones de copias en todo el mundo.

La serie de Lobo Solitario terminó después de 28 libros y 14 años de trabajo. Joe continúa trabajando en la industria de los juegos como escritor de guiones y consultor en el diseño de juegos.

Gary Chalk, el ilustrador de los primeros libros de la serie de Lobo Solitario, nació en 1952, creció en el ambiente rural de Hertfordshire (Gran Bretaña). Su gran interés por la historia le llevó a tomar parte desde los quince años en juegos de guerra, un hobby que aún hoy cultiva. Después de obtener su licenciatura en Arte hizo prácticas durante tres años en un estudio antes de convertirse un profesor de arte y dibujo.

Trabajando como ilustrador de libros infantiles empezó a interesarse por los juegos de aventuras, interés que le condujo a la creación de varios juegos de gran éxito. Es el inventor o ilustrador de algunos de los juegos de fantasía más vendidos en Gran Bretaña como *Cry Havoc*, *Starship Captain* y *Battlecars* (este último en colaboración con Ian Livingstone). También se le conoce por su trabajo en el juego de gran éxito *Talismán*.

Gary estaba trabajando en Games Workshop cuando Joe Dever le preguntó si podría ilustrar algunos de sus manuscritos de *Huida de la Oscuridad*. Los dos formaron un equipo desde entonces y

continuaron trabajando hasta el octavo libro de la serie *La Jungla de los Horrores*.

Gary también ha dibujado las ilustraciones en el libro *Redwall* y otros libros similares, la serie de libro juegos *The Prince of Shadows*, y algunos libros que también escribió. Gary sigue disfrutando de los juegos de guerra y trabaja como ilustrador y diseñador de miniaturas. Mantiene un sitio web con ejemplos de su trabajo.

Agradecimientos

‘Estaría especialmente encantado si la cesión de los derechos para distribuir mis libros a través de este medio se entendiera como mi “regalo del milenio” para todos aquellos devotos lectores que han mantenido la bandera del Kai ondeando alto, a través de todos los buenos momentos, y también en los no tan buenos. Me haría sentir muy orgulloso si esta inciativa pusiera los cimientos de una herencia duradera, asegurando la longevidad de Lobo Solitario haciendo mi creación libre y accesible fácilmente en la red para las actuales y futuras generaciones. Por ellos, por nosotros, por Sommerlund y el Kai . . . ’ **Joe Dever**

Proyecto Aon quiere, en primer lugar, agradecer a Joe Dever el hecho de ofrecernos generosamente los libros que tanto hemos amado desde su comienzo. También queremos mostrar nuestro agradecimiento y reconocimiento a los siguientes miembros del Proyecto Aon por su exhaustivo trabajo:

Traducción

Ana Bermejo
Alberto Martín

Transcripción

Raúl Moreno

Edición de ilustraciones

Jonathan Blake
Simon Osborne

Edición XML
Raúl Moreno

Ilustraciones alternativas
Alejandro Colucci (ilustraciones de la reedición de Timun Mas)
JC Álvarez (ilustraciones del texto y Carta de Acción)
Jonathan Blake (otros gráficos y tablas)
Michael Hahn (mapa)
David Parra Domínguez (adaptación del mapa al español)

Lecturas de corrección
Juan Pablo Fernández (lectura general del libro)
José Daniel Casado (lectura general del libro)

Edición PDF
Javier Fernández-Sanguino

Coordinación general
Raúl Moreno

Agradecimientos especiales
Jonathan Blake (y por extensión al resto de Proyecto Aon)

El Principio de la Historia

En el país nórdico de Sommerlund, durante siglos ha sido costumbre de los señores guerreros enviar a sus hijos al monasterio del Kai. Allí éstos son instruidos en las destrezas y disciplinas de sus nobles padres.

Los monjes del Kai son maestros en su arte y los niños a su cargo les aman y respetan a pesar de la dureza de su adiestramiento. Pues un día, cuando hayan aprendido las especialidades secretas del Kai, volverán a sus casas equipados en cuerpo y mente para defenderse de la constante amenaza de guerra de los Señores de la Oscuridad de Occidente.

En tiempos pasados, durante la Edad de la Luna Negra, los Señores de la Oscuridad hicieron la guerra contra Sommerlund. El conflicto fue una larga y encarnizada prueba de fuerza que concluyó con la victoria de Sommerlund en la gran batalla de la garganta de Maaken. El rey Ulnar y sus aliados de Durenor derrotaron a los ejércitos de los Señores de la Oscuridad en el desfiladero de Moytura y les obligaron a retroceder hacia el abismo insondable de la garganta de Maaken. Vashna, el más poderoso de los Señores de la Oscuridad, fue muerto por la espada del rey Ulnar, llamada Sommerswerd, la espada del sol. Desde entonces, los Señores de la Oscuridad han jurado venganza contra Sommerlund y la dinastía de Ulnar.

Hoy es el día de la fiesta de Fehmarh, cuando todos los Señores del Kai se reúnen en el monasterio para asistir a la celebración. Es por la mañana. De repente una gran nube negra aparece en el horizonte por el oeste. Innumerables bestias de alas negras

llenan el cielo hasta tal punto que el sol queda oculto por completo. Los Señores de la Oscuridad, los inveterados enemigos de Sommerlund, atacan. La guerra ha comenzado.

En esa mañana aciaga, tú, Lobo Silencioso (nombre que te ha sido puesto por el Kai), has sido enviado al bosque a recoger leña en castigo por tu falta de atención en clase. Cuando te dispones a regresar, descubres con horror una enorme y oscura nube de criaturas aladas que se precipitan sobre el monasterio.

Arrojas al suelo la carga de leña y corres hacia la batalla que ya se ha entablado. Pero en la oscuridad artificial tropiezas y te golpeas la cabeza con la rama baja de un árbol. Al perder el conocimiento, lo último que ves a esa escasa luz son los muros del monasterio desplomándose.

Permaneces muchas horas sin sentido antes de despertar. Ahora, con lágrimas en los ojos, contemplas la escena de destrucción. Alzando el rostro hacia el cielo azul juras vengarte de los Señores de la Oscuridad por la matanza de los guerreros del Kai. De pronto comprendes con toda claridad lo que debes hacer. Debes emprender un peligroso viaje a la capital para avisar al Rey de la terrible amenaza que se cierne sobre su pueblo. Pues ahora tú eres el último de los guerreros del Kai, ahora eres Lobo Solitario.

Las Reglas del Juego

Anotarás los resultados de tu aventura en la *Carta de Acción*.

Durante tu instrucción como Señor del Kai has adquirido pericia para la lucha, DESTREZA EN EL COMBATE, y aguante físico, RESISTENCIA. Antes de iniciar la aventura necesitas medir el grado de efectividad de tu aprendizaje. Para realizar esta evaluación toma un lápiz y, con los ojos cerrados, coloca el extremo no afilado sobre la *Tabla de la Suerte*. Si el lápiz señala 0, no cuenta.

El primer número que obtengas de este modo representa tu DESTREZA EN EL COMBATE. Suma 10 a ese número y escribe el total en la casilla DESTREZA EN EL COMBATE de tu *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz apunta al 4 en la *Tabla de la Suerte*, anota 14 en el recuadro DESTREZA EN EL COMBATE). Cuando tengas que luchar, tu DESTREZA EN EL COMBATE se opondrá a la de tu enemigo. Por eso es deseable tener una elevada puntuación en este apartado.

El segundo número que elegirás en la *Tabla de la Suerte* representa tu capacidad de RESISTENCIA. Suma 20 a ese número y escribe el total en la casilla RESISTENCIA de la *Carta de Acción* (por ejemplo, si el lápiz señala el número 6 de la *Tabla de la Suerte*, tendrás 26 puntos de RESISTENCIA).

Si eres herido en el combate, pierdes puntos de RESISTENCIA. Si en algún momento tus puntos de RESISTENCIA descienden hasta cero, habrás muerto y la aventura habrá terminado. Los puntos de RESISTENCIA perdidos pueden ser recuperados en el transcurso de la aventura, pero la suma de dichos puntos nunca

puede exceder del número total con el que has comenzado esta aventura.

Disciplinas del Kai

Durante siglos los monjes del Kai han sido maestros en las artes marciales. Estas artes reciben el nombre de disciplinas del Kai y se enseñan a todos los Señores del Kai. Tú sólo has aprendido cinco de las disciplinas que se enumeran a continuación. La elección de las mismas puedes hacerla tú. Dado que todas estas disciplinas te serán de utilidad en algún momento de tu peligroso viaje, elígelas con cuidado. La correcta aplicación de una disciplina en el momento adecuado puede salvarte la vida.

Cuando hayas escogido tus cinco disciplinas, anótalas en el recuadro DISCIPLINAS DEL KAI de tu *Carta de Acción*.

Camuflaje

Esta disciplina posibilita a un Señor del Kai confundirse con el medio que le rodea. En el campo puede ocultarse entre los árboles sin ser descubierto y pasar cerca de un enemigo sin ser visto. En una aldea o ciudad le permite parecer y hablar como un nativo de esa región y puede ayudarle a encontrar refugio o un lugar seguro donde esconderse.

Si eliges esta diciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Camuflaje'.

Caza

Esta disciplina garantiza a un Señor del Kai que nunca morirá de hambre en el bosque. Siempre será capaz de cazar para

obtener alimento, excepto en tierras yermas o desiertas. Esta habilidad también capacita a un Señor del Kai para moverse con precaución cuando persigue a su presa. Si eliges esta disciplina, no tendrás necesidad de buscar comida cuando se ordena comer.

Si eliges esta diciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Caza: no hay necesidad de buscar comida cuando se ordena comer'.

Sexto sentido

Esta disciplina avisa a un Señor del Kai del inminente peligro. También le revela el verdadero propósito de un extranjero o de un objeto extraño encontrado en su aventura.

Si eliges esta diciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Sexto sentido'.

Rastreo

Gracias a esta disciplina, un Señor del Kai toma el sendero más conveniente en el bosque, localiza a una persona u objeto en una aldea o ciudad y descifra huellas y rastros.

Si eliges esta diciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Rastreo'.

Curación

Esta disciplina puede utilizarse para reponer los puntos de RESISTENCIA perdidos en combate. Si posees esta destreza, puedes recuperar un punto de RESISTENCIA cada vez que pases por una sección del libro sin entrar en combate. Pero sólo puede ser usada si tus puntos de RESISTENCIA han disminuido con respecto al número inicial. Recuerda que nunca pueden sobrepasarlo.

Si eliges esta diciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Curación: +1 punto de RESISTENCIA por cada sección sin combate'.

Dominio en el manejo de armas

En el monasterio del Kai, cada iniciado aprende a dominar un tipo de arma. Si este dominio ha de ser una de tus disciplinas, elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*. El arma de las representadas a continuación a la que corresponda ese número será la que tú domines. Cada vez que luches llevando ese arma, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE.

El hecho de que domines un arma no quiere decir que inicies la aventura llevando ese arma concreta. Sin embargo, tendrás oportunidad de adquirir armas a lo largo de tu aventura. Si te toca el hacha, habrás tenido mucha suerte, pues ésta es la única arma que Lobo Solitario lleva desde el comienzo de la aventura, como se explica más detalladamente en el apartado dedicado al equipo.

No puedes llevar más de 2 armas. Si eliges esta disciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Dominio en el manejo de . . . : +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE si se lleva este arma'.

Defensa psíquica

Los Señores de la Oscuridad y muchas de las malvadas criaturas a sus órdenes tienen la habilidad de atacarte usando la fuerza de su mente. La disciplina del Kai de defensa psíquica te libra de perder puntos de RESISTENCIA cuando sufras este tipo de ataques.

Si eliges esta diciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Defensa psíquica: no se pierden puntos al ser atacado con acometidas mentales'.

0 = Daga

1 = Lanza

2 = Maza

3 = Espada Corta

4 = Martillo de Guerra

5 = Espada

6 = Hacha

7 = Espada

8 = Estaca

9 = Espadón

Ataque psíquico

Esta disciplina permite a un Señor del Kai atacar al enemigo con la fuerza de su mente. Puede usarse al mismo tiempo que las armas normales y suma 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. No todas las criaturas con las que te encontrarás en tu aventura pueden ser dañadas por el ataque psíquico. Cuando una criatura es inmune a este tipo de ataque, se te hace saber.

Si eliges esta diciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Ataque psíquico: +2 puntos de DESTREZA EN EL COMBATE'.

Afinidad animal

Esta disciplina capacita a un Señor del Kai para comunicarse con algunos animales y para adivinar las intenciones de otros.

Si eliges esta diciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Afinidad

animal'.

Poder mental sobre la materia

Cuando un Señor del Kai domina esta disciplina puede mover pequeños objetos con los poderes de concentración de su mente.

Si eliges esta diciplina, escribe en tu *Carta de Acción*: 'Poder mental sobre la materia'. Si llevas a cabo con éxito la misión propuesta a Lobo Solitario en este primer libro, puedes añadir en tu *Carta de Acción* del libro segundo otra disciplina del Kai que tú mismo elijas. Esta disciplina adicional, junto con tus otras cinco destrezas y otros objetos especiales que hayas obtenido en el primer libro puedes usarlos en la próxima aventura de Lobo Solitario, que se titula *Fuego sobre el agua*.

Equipo

Vas vestido con el jubón y la capa verdes de un iniciado del Kai. Tienes pocas cosas con las que poder equiparte para sobrevivir.

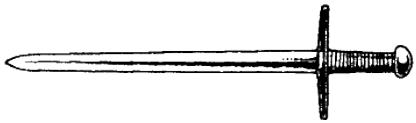
Todo lo que posees es un hacha (anótalo bajo el epígrafe Armas en tu *Carta de Acción*) y una mochila conteniendo una comida (anótalo bajo el epígrafe Comidas en tu *Carta de Acción*).

Colgada del cinturón llevas una bolsa de cuero que contiene Coronas de oro. Para averiguar cuántas tienes, elige un número al azar de la *Tabla de la Suerte*. Este número te indica la cantidad de Coronas de oro que posees al comienzo de la aventura (anota el número en la casilla Bolsa de la *Carta de Acción*).

Entre las humeantes ruinas del monasterio descubres un mapa de Sommerlund (anótalo entre los Objetos especiales en la *Carta de Acción*) en el que figuran Holmgard, la capital, y muy al este el país de Durenor. Guarda el mapa dentro de tu jubón por razones de seguridad.

También encuentras uno de los siguientes objetos:

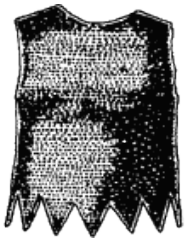
1 = ESPADA (Armas)



2 = CASCO (Objetos especiales). Suma 2 puntos de RESISTENCIA a tu total.

3 = Dos COMIDAS (Comidas)

4 = COTA DE MALLA (Objetos especiales). Suma 4 puntos de RESISTENCIA a tu total.

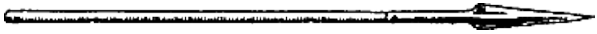


5 = MAZA (Armas)

6 = POCIÓN CURATIVA (Objeto de la mochila). Puede hacerte recuperar 4 puntos de RESISTENCIA de los que hayas perdido en combate. Sólo tienes cantidad suficiente para una dosis.

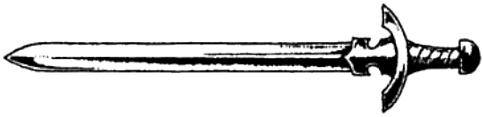
7 = ESTACA (Armas)

8 = LANZA (Armas)



9 = 12 CORONAS DE ORO (Bolsa)

0 = ESPADÓN (Armas)



Para descubrir cuál de ellos encuentras, debes elegir un número al azar de la *Tabla de la Suerte* y localizar el artículo correspondiente en la lista. Anótalo en tu *Carta de Acción*, bajo el epígrafe indicado entre paréntesis, y toma nota de cualquier efecto que pueda tener sobre tus puntos de RESISTENCIA.

Cómo llevar el equipo

Una vez que tienes tu equipo completo, la siguiente lista te indica cómo has de llevarlo. No necesitas tomar notas, pero puedes volver a consultar esta lista en el transcurso de la aventura.

1 = ESPADA: se lleva en la mano.
2 = CASCO: se lleva puesto en la cabeza.
3 = COMIDA: va guardada en la mochila.
4 = COTA DE MALLA: se lleva puesta alrededor del pecho.

5 = MAZA: se lleva en la mano.
6 = POCIÓN CURATIVA: va guardada en la mochila.
7 = ESTACA: se lleva en la mano.
8 = LANZA: se lleva en la mano.
9 = CORONAS DE ORO: se guardan en la bolsa.
0 = ESPADÓN: se lleva en la mano.

Cuántos objetos puedes llevar

Armas

El número máximo de armas que puedes llevar es 2.

Objetos de la mochila

Como la cabida de la mochila es reducida, sólo puedes guardar en ella a la vez un máximo de 8 artículos, incluidas las comidas.

Objetos especiales

Los objetos especiales no se guardan en la mochila. Cuando encuentres alguno, se te indicará cómo has de llevarlo.

Coronas de oro

Se llevan siempre en la bolsa, que no puede contener más de 50 Coronas.

Comida

La comida se guarda en la mochila. Cada comida cuenta como 1 objeto.

Cualquier objeto que pueda serte de utilidad y del que puedas apoderarte durante la aventura y anotarlo en tu *Carta de Acción*, en el texto aparecerá escrito con la inicial en mayúscula. Y a no ser que expresamente se diga que es un objeto especial, lo llevarás en la mochila.

Cómo utilizar tu equipo

Armas

Las armas te ayudan en los combates. Si tienes la dísciplina del Kai de dominio en el manejo de armas y el arma adecuada, sumarás 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE. Si entablas combate sin armas, restarás 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y tendrás que luchar con las manos. Si durante la acción encuentras un arma, puedes apoderarte de ella y usarla. (Recuerda que sólo puedes llevar 2 armas a la vez).

Objetos de la mochila

Durante tu viaje descubrirás diversos objetos útiles que puedes querer conservar. (Recuerda que sólo puedes cargar 8 objetos a la vez en la mochila). En cualquier momento en que no estés en combate tienes la posibilidad de cambiarlos o desecharlos.

Objetos especiales

Cada objeto especial tiene una finalidad o un efecto determinados. Unas veces esto se te dirá cuando descubras el objeto, otras te será revelado más adelante conforme avanza la aventura.

Coronas de oro

La moneda de curso legal en Sommerlund es la Corona, una pequeña moneda de oro. Puedes utilizar las Coronas de oro para pagar el transporte o la comida y hasta puedes usarlas como soborno. Muchas de las criaturas con las que te encontrarás poseen Coronas de oro o las tienen escondidas en sus guaridas. Cada vez que mates a una de estas criaturas puedes apropiarte las Coronas de oro que tenga y guardarlas en tu bolsa.

Comida

Necesitarás comer regularmente durante tu aventura. Si no tienes comida cuando se te ordene comer perderás 3 puntos de

RESISTENCIA. Si has elegido la disciplina del Kai de la caza como una de tus cinco destrezas, no tienes necesidad de sacar una comida cuando se te dé la orden de comer.

Poción curativa

Esta poción puede devolverte 4 puntos de RESISTENCIA de los que hayas perdido en combate. Sólo tienes cantidad suficiente para una dosis. Si durante la aventura encuentras otras pociones curativas, se te informará de cuáles son sus efectos. Todas las pociones curativas son objetos de la mochila.

Reglas para los Combates

Habrá ocasiones durante tu aventura en que tendrás que luchar con algún enemigo. La DESTREZA EN EL COMBATE y los puntos de RESISTENCIA del enemigo se indican en el texto. La finalidad de Lobo Solitario en los combates es matar al enemigo reduciendo a cero sus puntos de RESISTENCIA y perdiendo él mismo los menos puntos de RESISTENCIA posible.

Al comienzo del combate, anota los puntos de RESISTENCIA de Lobo Solitario y de su enemigo en las casillas correspondientes a resultados de los combates en la *Carta de Acción*.

La secuencia de un combate es la siguiente:

1. Suma los puntos que hayas ganado gracias a tus disciplinas del Kai al total de tu actual DESTREZA EN EL COMBATE.
2. Resta de ese total la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El resultado es tu puntuación en el combate. Anótala en la *Carta de Acción*.
   Ejemplo:
   Lobo Solitario (DESTREZA EN EL COMBATE 15) cae en una emboscada que le tiende Diablo Alado (DESTREZA EN EL COMBATE 20). No existe la posibilidad de que Lobo

Solitario eluda el combate. Por tanto debe resistir y luchar cuando la mencionada criatura se precipita sobre él. Lobo Solitario posee la disciplina del Kai de ataque psíquico, así que suma 2 puntos a su DESTREZA EN EL COMBATE, cuyo total será por consiguiente 17.
De ese total resta la DESTREZA EN EL COMBATE de Diablo Alado, con lo que resulta una puntuación de -3 (17–20 = -3), que es anotada en la *Carta de Acción*.

3. Una vez que has obtenido tu puntuación en el combate, elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la Tabla de resultados de los combates. En la hilera superior de recuadros figuran las distintas puntuaciones posibles de los combates. En la primera columna de la izquierda y en la última de la derecha aparecen los números correspondientes al que has elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. Busca la casilla en la que se crucen la línea vertical trazada desde el recuadro superior donde aparezca tu puntuación en el combate y la línea horizontal trazada desde el número que hayas elegido al azar en la *Tabla de la Suerte*. En esa casilla encontrarás los puntos de RESISTENCIA que han perdido Lobo Solitario y su enemigo en este asalto. (E representa los puntos perdidos por el enemigo; LS, los puntos perdidos por Lobo Solitario).
   Ejemplo:
   La puntuación en el combate entre Lobo Solitario y Diablo Alado ha quedado fijada en -3. Si el número sacado en la *Tabla de la Suerte* es un 6, entonces el resultado del primer asalto del combate es:

   Lobo Solitario pierde 3 puntos de RESISTENCIA.
   Diablo Alado pierde 6 puntos de RESISTENCIA.

5. Anota en la *Carta de Acción* los cambios experimentados por los puntos de RESISTENCIA de los participantes en el

combate.

6. A no ser que se te den otras instrucciones o que tengas la opción de eludir el combate, ahora comienza el próximo asalto.
7. Repite la secuencia desde el apartado 3.

Este proceso de combates continúa hasta que los puntos de RESISTENCIA del enemigo o de Lobo Solitario queden reducidos a cero. En ese momento el que tenga cero puntos es declarado muerto. Si el muerto es Lobo Solitario, la aventura habrá terminado. Si el muerto es el enemigo, Lobo Solitario continúa la aventura, pero con sus puntos de RESISTENCIA disminuidos.

En la página siguiente a la *Tabla de la Suerte* aparece un resumen de las reglas para los combates.

Eludir el combate

Durante la aventura se te dará a veces la oportunidad de eludir el combate. Si ya has comenzado un asalto y decides rehuirlo, calcula el resultado de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo a consecuencia de ese asalto no se contabilizan si tú te evades. Únicamente Lobo Solitario puede perder puntos de RESISTENCIA durante ese asalto, pero ése es el riesgo que implica escaparse. Sólo podrás huir si el texto de la sección correspondiente te permite hacerlo.

Niveles de Entrenamiento Kai

El cuadro de más abajo indica los distintos rangos y títulos otorgados a los Señores del Kai en cada etapa de su entrenamiento. Cada vez que hayas completado con éxito una aventura de la serie LOBO SOLITARIO, conseguirás una Disciplina Kai suple-

mentaria y así podrás ascender progresivamente hacia el dominio completo de las diez Disciplinas Kai.

1. Postulante
2. Novicio
3. Aprendiz
4. Discípulo
5. Iniciado—Es el rango con el que emprendiste por primera vez una aventura de Lobo Solitario
6. Aspirante
7. Guardián
8. Guerrero o Viajero
9. Sabio
10. Maestro

Tras estas diez disciplinas Kai básicas existen otras Disciplinas Kai secretas, de orden superior, llamadas Magnakai. Adquiriendo la sabiduría del Magnakai, un Señor del Kai puede progresar hacia el dominio supremo y convertirse en un Gran Señor del Kai.

La Sabiduría del Kai

Tu misión será muy peligrosa, pues los Señores de la Oscuridad y sus servidores son enemigos crueles y feroces que no conceden ni esperan clemencia. Utiliza el mapa para orientarte y seguir el camino más directo hacia la capital. Toma notas conforme vas avanzando a lo largo de la historia porque te serán de gran utilidad en futuras aventuras.

Muchos objetos que encontrarás te ayudarán durante la aventura. Algunos objetos especiales te serán útiles en próximas aventuras de Lobo Solitario, mientras que otros no tendrán ninguna utilidad real. Por tanto, deberás elegir con mucho cuidado los que decides conservar.

Hay muchas rutas que conducen hasta el Rey, pero sólo una implica un mínimo de peligros. Con una sabia elección de las disciplinas del Kai y una buena dosis de valor, cualquier jugador será capaz de llevar a cabo la misión, por reducidos que sean su inicial DESTREZA EN EL COMBATE o sus puntos de RESISTENCIA.

El honor y la memoria de los Señores del Kai te acompañarán en tu arriesgado viaje.

¡Buena suerte!

1

Debes apresurarte, pues comprendes que es arriesgado permanecer entre los restos humeantes del derruido monasterio. Las bestias de alas negras pueden volver en cualquier momento. Tienes que partir hacia Holmgard, la capital de Sommerlund, e informar al Rey de la terrible matanza: que todos los guerreros más cualificados del Kai, a excepción de ti mismo, han perecido. Sin los Señores del Kai para dirigir sus ejércitos, Sommerlund está a merced de sus antiguos enemigos, los Señores de la Oscuridad.

Conteniendo las lágrimas te despides de tus camaradas muertos. En silencio prometes que sus muertes serán vengadas. Te alejas de las ruinas y precavidamente desciendes por la abrupta pendiente.

Al pie de la colina, el sendero se divide en dos direcciones, pero ambas conducen a un gran bosque.

Si deseas utilizar la disciplina del Sexto sentido, **pasa al 141**.

Si deseas tomar el camino de la derecha, **pasa al número 85**.

Si deseas seguir el camino de la izquierda, **pasa al 275**.

2

Mientras corres entre los árboles que cada vez se van haciendo más espesos, los gritos de los giaks empiezan a extinguirse a lo lejos. Cuando ya casi has dejado atrás a tus perseguidores, chocas de frente contra una maraña de ramas bajas.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si te sale un número entre el 0 y el 4, **pasa al 343**.

Si te sale un número entre el 5 y el 9, **pasa al 276**.

3

Siguiendo de cerca al oficial, atraviesas una puerta enmarcada por un arco y subes un corto tramo de escaleras que conduce a un gran vestíbulo. Allí entran y salen soldados llevando órdenes en adornados pergaminos a los oficiales que están estacionados junto a las murallas de la ciudad.

Un hombre macilento y con el rostro surcado de cicatrices, vestido con la túnica blanca y púrpura de los cortesanos del Rey, se acerca a ti y te invita a que le sigas hasta la ciudadela.

Si deseas seguir a este hombre, **pasa al número 196**.

Si deseas rehusar su invitación y volver a las calles atestadas de gente, **pasa al 144**.

4

El pequeño bote se encuentra en muy mal estado. La madera está astillada y el fondo hace agua por varios lugares. Rápidamente tapas con un poco de barro los agujeros más grandes y achicas el agua. Esto parece mantener de momento la embarcación a flote. Cargas en ella tu equipo y empiezas a navegar río abajo usando como remo una rama que has recogido de la corriente.

Al cabo de un rato oyes el sonido de caballos que galopan hacia ti por la orilla izquierda.

Si deseas utilizar la disciplina del Sexto sentido, **pasa al 218**.

Si deseas esconderte en el fondo de la barca, **pasa al número 75**.

Si deseas llamar la atención de los jinetes, **pasa al 175**.

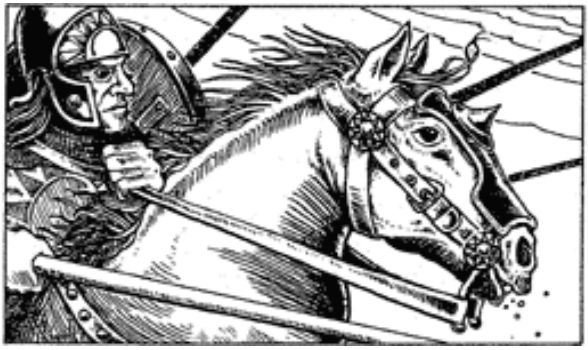
5

Después de caminar durante una hora por el sendero, éste tuerce poco a poco hacia el este. Llegas a una hondonada por donde corre hacia el sur, entre escarpados peñascos, un rápido arroyo. Al otro lado del vado que lo atraviesa, el sendero desemboca en un camino más ancho que va de norte a sur. Comprendiendo que si te diriges al norte te alejarás de la capital, doblas a la derecha del cruce y te encaminas hacia el sur.

Pasa al número 111.

6

Oyes el ruido lejano de caballos al galope. El sonido aumenta. Te escondes detrás de un árbol y esperas a que los jinetes se acerquen. Son la caballería de la Guardia Real, que llevan los uniformes blancos del ejército de Su Majestad.



Si deseas llamarles, **dirígete al número 183**.

Si deseas dejarles pasar de largo y luego continuar tu camino a través del bosque, **dirígete al número 200**.

7

Ilustración I

Durante un tiempo que te parece una eternidad, la muchedumbre desbandada te arrastra como una hoja en los rápidos de una corriente. Luchas desesperadamente por mantenerte en pie, pero te encuentras débil y aturdido después de tantas penalidades y las piernas te pesan como si fueran de plomo. De repente divisas unas escaleras largas y estrechas que conducen al tejado de una taberna.

Reuniendo tus últimas fuerzas te lanzas escaleras arriba y subes al tejado. Desde allí puedes contemplar una magnífica vista de las torres y agujas de Holmgard y las altas murallas de piedra de la ciudadela, resplandecientes a la luz del sol.

Las casas y demás edificios de la capital están construidos muy cerca unos de otros y es posible saltar de un tejado al siguiente. De hecho, muchos ciudadanos de Holmgard solían usar «el camino de los tejados» (como lo llamaban) cuando las intensas lluvias del otoño dejaban las zonas no pavimentadas de las calles convertidas en lodazales intransitables.

Pero como sucedieron numerosos accidentes, un real decreto prohibió semejante costumbre. Después de reflexionar detenidamente, decides utilizar «el camino de los tejados», pues es tu única posibilidad de llegar hasta el Rey. Saltas y brincas por encima de varias calles y ya sólo una calle te separa de la ciudadela cuando te detienes al final de una hilera de tejados.

La distancia que hay hasta la siguiente hilera es mucho mayor que las que has salvado hasta ese momento y sientes en el estómago una extraña sensación, como si lo tuvieras lleno de mariposas. Decidido a alcanzar la ciudadela, retrocedes unos pasos para tomar impulso y, con la sangre golpeándote en las sienes, das un salto desde el borde del tejado, volando sobre el vacío, fija la mirada en el tejado de enfrente.

Desde allí puedes contemplar una magnífica vista de las torres y agujas de Holmgard y las altas murallas de piedra de la ciudadela.

Escoge al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si te sale un número comprendido entre el 0 y el 2, **pasa al 108**.

Si te sale un número entre el 3 y el 9, **pasa al 25**.

8

Tu Sexto sentido te avisa de que al sur se libra una encarnizada batalla. Pero tu sentido común te dice también que el sur es la ruta más rápida hacia la capital.

Pasa al número 70 y elige tu ruta.

9

No puedes moverte. Una fuerza poderosa te sujeta y te deja rígido. Tienes los ojos fijos en la boca del esqueleto. Desde las profundidades de la tierra llega hasta tus oídos un zumbido sordo, como de millones de abejas enfurecidas. Un resplandor rojizo aparece en las cuencas de los ojos del rey muerto y el zumbido aumenta hasta convertirse en un rugido ensordecedor. Estás en presencia de un antiguo mal, mucho más viejo y más potente que los mismos Señores de la Oscuridad.

Si posees una gema vordak, **pasa al número 236**.

Si no la posees, **pasa al 292**.

10

Estás sudando y te duelen las piernas. A media distancia ves un grupo de cabañas.

Si deseas entrar en una de ellas y descansar un rato, **pasa al número 115**.

Si deseas continuar tu viaje, **pasa el número 83**.

11

Rápidamente atraviesas la puerta de una cuadra y escondes la bata de cirujano entre la paja, pues es mejor ser reconocido como Señor del Kai que ser tomado por un curandero.

Sin perder un segundo, sales en dirección hacia el Gran Salón, que se encuentra al otro lado del patio.

Pasa al número 139.

12

El guardaespaldas te mira con gesto de sospecha y cierra la puerta de golpe. Oyes voces dentro del carruaje. De repente la puerta se abre y aparece el rostro de un rico mercader.

Te pide 10 Coronas de oro como pago por el viaje.

Si tienes 10 Coronas de oro y quieres pagarle, **pasa al número 262**.

Si no tienes suficientes Coronas de oro o no quieres pagárselas, **pasa al 247**.

13

El sendero termina pronto en un gran claro. En medio del claro hay un árbol mucho más alto y más grueso que los que has visto en el bosque.

Entre las frondosas ramas puedes ver una casita a una altura entre veinticinco y treinta pies. No hay ninguna escala para subir a ella, pero el tronco nudoso del árbol te ofrece muchos salientes donde apoyar los pies.

Si deseas trepar al árbol y explorar la casita, **pasa al número 307**.

Si deseas proseguir tu camino, **pasa al 213**.

14

Alcanzas la cima de una pequeña colina cubierta de árboles, en la que varias piedras forman un tosco círculo. De repente oyes un fuerte gruñido que parece provenir de detrás de una roca a tu izquierda.

Si deseas empuñar el arma y disponerte a luchar, **pasa al número 43**.

Si prefieres evadirte corriendo lo más deprisa que puedas colina abajo, **pasa al 106**.

15

Atraviesas un largo y oscuro túnel de ramas colgantes que aquí y allá se abre en amplios claros. En el centro de uno de esos claros, encima de una roca, hay una espada, envainada en una funda de piel negra. Una nota manuscrita ha sido atada a la empuñadura, pero está escrita en un lenguaje que tú desconoces.

Puedes quedarte con la espada si así lo deseas y anotarla en tu *Carta de Acción*.

Hay tres salidas del claro.

Si decides ir hacia el este, **pasa al número 207**.

Si decides ir hacia el oeste, **pasa al 201**.

Si decides ir hacia el sur, **pasa al 35**.

16

Consigues desatar un caballo de las correas que lo atan al carruaje. Está aterrado por el olor de los lobos fatídicos que se aproximan y por los gritos de sus malvados jinetes, los giaks.

Preparando tu arma, espoleas al asustadizo caballo en dirección hacia las bestias. Los giaks están a menos de cincuenta yardas de distancia y, conforme se acercan, blanden sus lanzas contra ti.

Tú cargas contra ellos.

Pasa al número 192.

17

Levantas tu arma para atacar a la bestia, pero ésta, con sus colmillos afilados como cuchillas, te tira un bocado que está a

punto de rebanarte la cabeza. Sacudido por el batir de sus alas, tienes dificultad para mantenerte en pie.

Deduce un punto de tu DESTREZA EN EL COMBATE y pelea con el kraan.

Kraan: Destreza en el Combate 16 Resistencia 24

Si matas a la bestia, desciende rápidamente de la colina para eludir a los giaks.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si sacas un 0, **pasa al 53**.

Si sacas un 1 o un 2, **pasa al 274**.

Si sacas un número entre el 3 y el 9, **pasa al 316**.

18

Te despierta el ruido de tropas distantes. Ves al otro lado del lago las figuras con negras capas de los drakkarim y una manada de lobos fatídicos montados por sus jinetes. Encima de los árboles aparece un kraan, que se posa en el tejado de una choza de madera.

Sobre el kraan cabalga una criatura vestida de negro. El kraan alza el vuelo y atraviesa el lago hacia el lugar donde tú estás escondido.

Si deseas utilizar la disciplina del Camuflaje, **pasa al 114**.

Si deseas penetrar más en el interior del bosque, **pasa al número 239**.

Si deseas luchar contra esa criatura, **pasa al 29**.

19

Delante de ti, entre los altos árboles, divisas unos grupos de matorrales de color rojo oscuro: son zarzas provistas de punzantes espinas carmesí. El nombre vulgar de esas zarzas es el de adormideras, pues si alguien se pincha con sus agudas púas se debilita y adormece.

Si posees la disciplina del Rastreo, **pasa al 69**.

Puedes evitar las adormideras volviendo al camino. **Pasa entonces al número 272**.

O puedes cruzar entre las zarzas e internarte más en el bosque. **Pasa en ese caso al número 119**.

20

Quienquiera que viviese allí, debió de salir precipitadamente y hace muy poco tiempo. Sobre la mesa quedan aún restos de comida y, al tocar una taza, notas que aún está caliente.

Registras un arca y un pequeño armario y encuentras una Mochila, alimentos (suficientes para 2 Comidas) y una Daga.

Si deseas apropiarte esos objetos, recuerda anotarlos en tu *Carta de Acción*. Luego continúa tu misión.

Pasa al número 273.

21

Después de cabalgar unas dos millas por el enmarañado bosque, adviertes que el terreno se vuelve pantanoso.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si es inferior al 5, el caballo se hunde de improviso en el espeso fango hasta el vientre. Si el número es el 5 o superior al 5, logras salir del pantano y **pasas al 189**.

Si estás atollado en el lodo, elige al azar otro número de la *Tabla de la Suerte*. Si esta vez el número es un 7 o inferior al 7, te sumerges en el lodo hasta los sobacos. El caballo lanza un último relincho desesperado cuando su hocico desaparece en el burbujeante fango. Si el número que has sacado es mayor que 7, logras librarte del lodo y pisar terreno firme y **pasas al 189**.

De lo contrario, tienes una última oportunidad. Elige de nuevo un número al azar. Si no es el 9, la ciénaga putrefacta te engulle por completo cobrándose una nueva víctima. Tu vida y tu misión acaban aquí. Si el número que te ha salido es el 9, **pasa al 312**.

22

Apartando de un golpe al jefe, echas a correr por el camino real. Entonces, detrás de ti, el chasquido funesto de una ballesta al ser tensada hace que un escalofrío te recorra la espina dorsal.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si sacas un número entre el 0 y el 4, **pasa al 181**.

Si sacas un número entre el 5 y el 9, **pasa al 145**.

23

Ilustración II

El corredor pronto se ensancha en un amplio vestíbulo. En el otro extremo, unas escaleras de piedra llevan a una enorme puerta. Dos velas negras a ambos lados de las escaleras alumbran débilmente el cuarto. Observas que la cera no se derrite y, al acercarte, notas que las velas no dan calor. Antiguos grabados cubren las paredes de piedra.

Ansioso por salir de aquella tumba aciaga, examinas la puerta buscando un picaporte. Un alfiler adornado parece servir de pestillo a la puerta, pero en la chapa de la cerradura hay también un agujero para una llave.

Si tienes una Llave de oro y quieres usarla, **pasa al 326**.

Si posees la disciplina de Dominio mental sobre la materia, **pasa al 151**.

Si deseas quitar el alfiler, **pasa al número 337**.

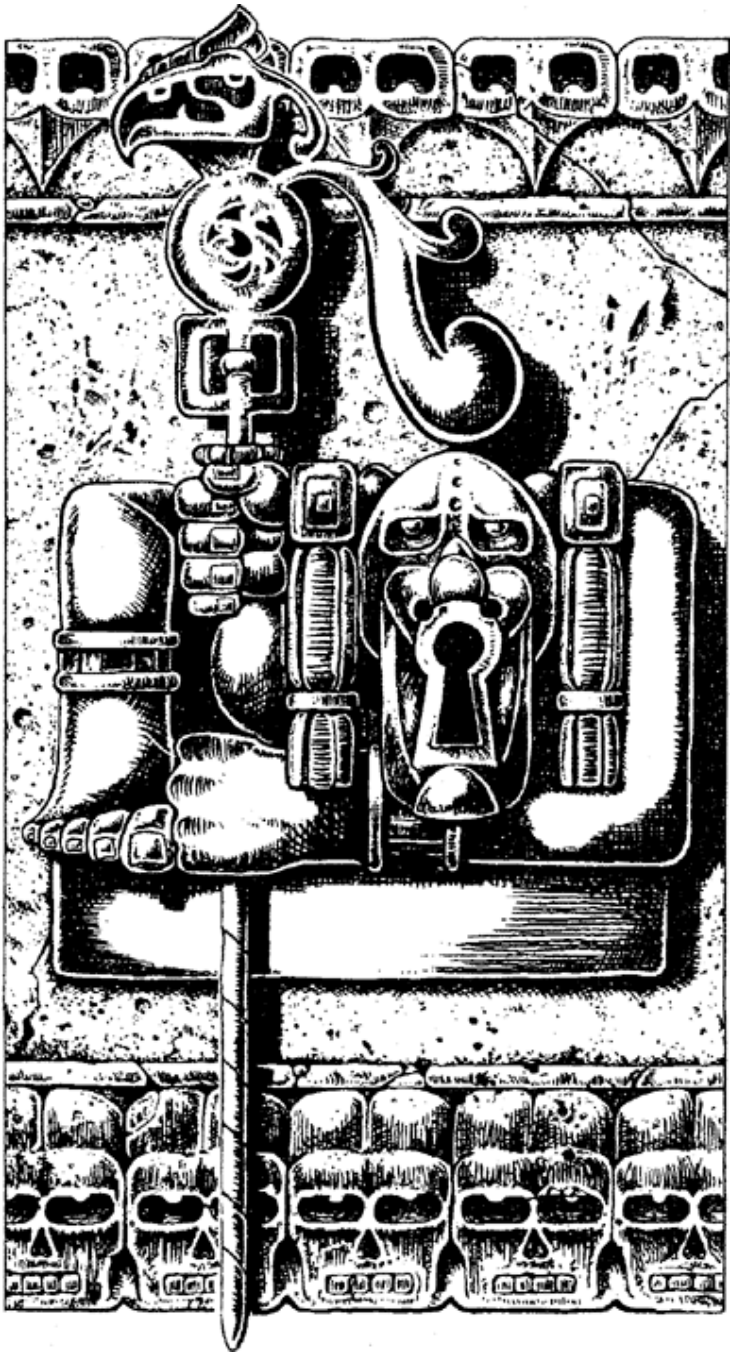
24

El mercader grita al cochero del carruaje que salte.

'-¡Nos atacan!' -exclama, desapareciendo por la ventana circular.

Si decides saltar detrás de él, **pasa al número 234**.

Si decides ocupar el puesto del cochero y tomar las riendas del tiro de caballos, **pasa al número 184**.



Un alfiler adornado parece servir de pestillo a la puerta, pero en la chapa de la cerradura hay también agujero para una llave.

25

Aterrizas en el tejado de enfrente con tal encontronazo que te quedas sin aliento y caes de espaldas torciéndote el cuello.

Al cabo de un minuto más o menos, te das cuenta de que has conseguido cruzar la calle y estás sano y salvo. Al convencerte de ello, te pones en pie de un salto y lanzas un grito de alegría por tu habilidad y valor.

En seguida recorres el tejado y desciendes por un canalón de desagüe a la calle. Ves los portones de la ciudadela abiertos y un carro tirado por dos grandes caballos que trata de salir. Los caballos están asustados a causa de los gritos de la multitud y ambos se encabritan haciendo que el carro choque contra el portón destrozando una de las ruedas delanteras. En la confusión que se origina ves una oportunidad de entrar sin ser advertido y rápidamente te deslizas en el interior antes de que los guardias cierren de golpe los portones.

Pasa al número 139.

26

Con mucha precaución avanzas por el corredor hasta que llegas a un recodo que tuerce hacia el este. Una extraña luz verde se divisa a lo lejos.

Si deseas continuar, **pasa al número 249**.

Si deseas retroceder y probar por la ruta hacia el sur, **pasa al número 100**.

27

Caminas por el sendero durante más de una hora, observando precavidamente el cielo por si el kraan te ataca de nuevo. Delante de ti, un gran árbol caído está atravesado en el sendero. A medida que te acercas, oyes voces que proceden del otro lado del enorme tronco.

Si eliges atacar, **pasa al número 250**.

Si prefieres escuchar lo que dicen esas voces, **pasa al número 52**.

28

Al cabo de unos pocos cientos de yardas, el sendero se une con otro que va de norte a sur.

Si deseas ir hacia el norte, **pasa al número 130**.

Si deseas ir hacia el sur, **pasa al 147**.

29

A grandes zancadas te diriges al borde del agua y te preparas para combatir. El kraan y su jinete te han descubierto y cruzan el lago a toda velocidad, apenas unas pulgadas sobre la superficie del agua.

El jinete lanza un alarido que te hiela la sangre. Es un vordak, un feroz lugarteniente de los Señores de la Oscuridad.

Se encuentra ya encima de ti y debes luchar contra él. Resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE a no ser que tengas la disciplina de Defensa psíquica, pues el vordak te está atacando con su fuerza mental y con una enorme maza negra.

Vordak: Destreza en el Combate 17 Resistencia 25

Si vences en la lucha, **pasa al número 270**.

30

La gente está cansada y hambrienta. Han recorrido muchas millas desde que abandonaron su ciudad en llamas. De pronto oyes el batir de gigantescas alas. El sonido proviene del norte.

-¡Son kraans, kraans! Escondeos.

El clamor se extiende a lo largo del camino.

Enfrente de ti, a un carro en el que van unos niños se le atasca una rueda en un surco del camino y se rompe. Los niños chillan aterrados.

Si deseas ayudar a los niños, **pasa al número 194**.

Si quieres salir corriendo y refugiarte entre los árboles, **pasa al 261**.

31

Tratas de confortar al herido lo mejor que puedes, pero sus heridas son graves y pronto vuelve a perder el conocimiento. Le cubres con su capa, te das media vuelta y te internas rápidamente en la espesura del bosque.

Pasa al número 264.

32

Después de cabalgar unas tres millas, ves a lo lejos las inconfundibles siluetas de cinco grandes lobos fatídicos. A lomos de ellos van los giaks. Parecen dirigirse hacia adelante, donde el sendero desciende hasta una pradera abierta. De repente, uno de los giaks se separa de los otros y retrocede por el camino en dirección hacia ti.

Si deseas esconderte entre la maleza y dejarle pasar de largo, **vete al número 176**.

Si deseas combatir contra él, **pasa al número 340**.

33

El suelo de la cueva está completamente seco y cubierto de polvo. Al explorar más hacia el interior, percibes el olor apestoso de carne podrida. Esparcidos en una grieta están los huesos, la piel y los dientes de varios animalitos. Entre esos restos descubres una pequeña bolsa de tela. La abres y encuentras 3 Coronas de oro que te guardas en el bolsillo. Después sales de la que parece ser la guarida de un gato montés y desciendes precavidamente de la colina.

Pasa al número 248.

34

Ilustración III

De improviso, una terrible aparición vestida de rojo se lanza sobre ti desde lo alto del cielo a lomos de un kraan. Su aullido te hiela la sangre. La bestia es un vordak, un feroz lugarteniente de los Señores de la Oscuridad.

Está encima de ti y debes luchar contra él.

Resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE a menos que poseas la disciplina de Defensa psíquica, pues la criatura te ataca con el poder de su Fuerza mental y a la vez con una enorme maza negra.

Vordak: Destreza en el Combate 17 Resistencia 25

Si vences, **pasa al número 328**.

35

El bosque se va volviendo más denso y la senda más enmarañada de zarzas espinosas. Descubres otra senda, que está casi completamente oculta por la maleza y se dirige hacia el este. Tu ruta actual parece que acaba entre los matorrales, así que decides seguir la nueva senda en dirección este.

Pasa al número 207.

36

La escala que conduce a la vieja atalaya está carcomida y, al subir por ella, se rompen varios escalones. Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número es un 4 o está por debajo de 4, caes al suelo, pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y **pasas al 140**.

De improviso, una terrible aparación vestida de rojo se lanza sobre ti desde lo alto del cielo a lomons de un kraan.

Si el número es un 5 o está por encima del 5, no te caes y **pasas al 323**.

37

Te sientes cansado y hambriento y debes detenerte para comer. Después de hacerlo, vuelves sobre tus pasos a la ciudadela y empiezas a caminar alrededor de la alta e infranqueable muralla de piedra.

Por el lado oriental descubres otra entrada, vigilada también por dos soldados con armaduras.

Si deseas utilizar la disciplina de Camuflaje, **pasa al 282**.

Si deseas acercarte a ellos y contarles tu historia, **pasa al número 289**.

38

Durante una hora o más sigues andando por el bosque a través de la rica vegetación de árboles y matorrales. Llegas a la orilla de un claro arroyo donde te detienes unos minutos para lavarte la cara y beber un poco de agua fresca.

Sintiéndote revitalizado, cruzas la corriente y continúas adelante. Pronto percibes olor de humo de leña que parece provenir del norte.

Si quieres investigar el lugar de donde viene el olor, **pasa al número 128**.

Si prefieres evitar el sitio de donde llega el humo, **pasa al 347**.

39

Unos segundos después, dos caritas peludas se asoman nerviosas por encima del tronco. Te dicen que son kakarmis y que los kraans están por todas partes. Al oeste quedan los restos de su poblado, que apenas son más que un montón de ruinas. Están buscando a los supervivientes de su tribu, que escaparon al bosque cuando los "alas negras" atacaron. Señalan detrás de ellos, al este del sendero, y te informan de que éste parece terminar allí, pero que si sigues a través de la maleza unas pocas yardas más, encontrarás una atalaya junto a la cual el camino se divide en tres direcciones. Toma la del este, que te conducirá al camino real que une la capital, Holmgard, con el puerto del norte, Toran.

Das las gracias a los kakarmis y les dices adiós.

Pasa al número 228.

40

Observando cuidadosamente las cabañas por si descubres alguna señal de la presencia de enemigos, rodeas el claro escondiéndote entre los árboles y matorrales. Vuelves al camino y te alejas a toda prisa de Fogwood.

Pasa al número 105.

41

Ilustración IV

Tres guardabosques pasan al galope por la orilla del río, seguidos de cerca por giaks montados en sus rugientes lobos fatídicos.

La orilla es escarpada y te divisa el jefe de los giaks, que ordena a cinco de sus guerreros que disparen contra ti sus arcos. Una lluvia de flechas negras cae sobre ti.

Si decides remar río arriba lo más deprisa que puedas, **pasa al número 174**.

Si decides esconderte entre los árboles de la orilla opuesta, **pasa al número 116**.

42

Sigues el camino durante casi una hora hasta que llegas a una encrucijada.

Si deseas continuar hacia el este, **pasa al número 86**.

Si prefieres dirigirte hacia el norte, **pasa al 238**.

Si decides aventurarte hacia el sur, **pasa al 157**.

Si escoges ir hacia el oeste, **pasa al 147**.

43

De detrás de la roca surge un enorme oso negro. Avanza despacio hacia ti, con la boca abierta y el rostro desfigurado por la cólera y el dolor.

La orilla es escarpada y te divisa el jefe de los giaks, que ordena a cinco de sus guerreros que disparen contra ti sus arcos.

Adviertes que está malherido y que sangra por el pescuezo y el lomo. Debes luchar contra él.

Oso negro: Destreza en el Combate 16 Resistencia 10

Si vences, **pasa al número 195**.

Después de tres asaltos, tu posición te permite salir corriendo colina abajo. Si en este momento deseas evadirte del combate, **pasa al número 106** afrontando el riesgo de ser herido en la huida.

44

De repente, el viejo sendero termina bruscamente junto al borde de una abrupta pendiente. En ésta el terreno es muy movedizo e inestable. Pierdes pie y caes de cabeza por el declive.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número está entre el 0 y el 4, **pasa al 277**.

Si el número está entre el 5 y el 9, **pasa al 338**.

45

Aquellos hombres no son lo que parecen. El jubón del jefe es auténtico, pero está manchado de sangre en el cuello, como si a su verdadero dueño le hubieran matado. Sus armas no pertenecen al ejército, sino que están costosa y profusamente adornadas como las armas fabricadas por los armeros de Durenor.

El jefe lleva una ballesta colgada de su mochila. Intentar huir corriendo sería suicida de tu parte. Comprendes que debes combatir o de lo contrario te matarán tan pronto como bajes el arma.

Pasa al número 180.

46

Has recorrido unas dos millas y los árboles empiezan a estar más espaciados. Puedes ver una pequeña choza de madera a la orilla de un lago. Un hombre vestido con capa se acerca a ti y te ofrece llevaros en una balsa a ti y a tu caballo a través del lago por el precio de 2 Coronas de oro.

Si posees la disciplina de Sexto sentido, **pasa al 296**.

Si aceptas el ofrecimiento, **pasa al número 246**.

Si rehúsas e intentas rodear el lago a caballo, **pasa al 90**.

47

Sin aliento y sudando, trepas hacia la cima de la colina. De pronto, una gran sombra alada cruza la ladera. Miras hacia arriba y ves un kraan que describe círculos en el aire sobre la cumbre. Detrás de ti los giaks están ganando terreno.

¿Te quedas donde estás y combates desde allí a los giaks, aprovechando la ventaja que te da el encontrarte en una posición más alta que ellos? Si eliges esta alternativa, **pasa al número 136**.

¿O, rechinando los dientes, sigues ascendiendo hacia la cumbre de la colina? **Pasa entonces al número 322**.

48

Tu Sexto sentido te avisa de que esas tropas no son lo que parecen. Detectas un aura de maldad alrededor de ellas. Están al servicio de los Señores de la Oscuridad.

Debes abandonar el lugar lo más rápidamente posible antes de que te descubran. **Pasa al número 243**.

49

Al comenzar a leer la inscripción, observas una sombra que avanza hacia ti desde detrás del biombo.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si sacas un número comprendido entre el 0 y el 4, **pasa al 339**.

Si el número se encuentra entre el 5 y el 9, **pasa al 60**.

50

El fragor de la batalla puede ser oído desde muy lejos.

Si deseas dirigirte hacia el campo de batalla, **pasa al número 97**.

Si deseas eludir el combate, cambia de dirección y **pasa al 243**.

51

Ilustración V

Subes por la orilla del río cubierta de árboles y divisas las empalizadas de unas fortificaciones que se pierden en la lejanía.

A una distancia de unas dos millas se libra una batalla y la empalizada está derruida en varios lugares, por donde los Señores de la Oscuridad atacan.

La empalizada está derruida en varios lugares, por donde los Señores de la Oscuridad atacan.

La mayor parte de las fortificaciones permanecen desguarnecidas, pues los soldados han ido a prestar apoyo a los combatientes.

Hay una puerta en la empalizada. Si deseas aproximarte a ella, **pasa al número 288**.

Si prefieres escalar la empalizada, **pasa al 221**.

52

Ahora que estás más cerca, te das cuenta de que las voces no son humanas. El sonido se asemeja más a una especie de gruñido o de chirrido.

Si posees la disciplina de Afinidad animal, **pasa al número 225**.

Si no, debes trepar al tronco y enfrentarte con lo que pueda ocultarse al otro lado. **Pasa al 250**.

53

Un dolor punzante te lacera la pierna derecha, retorcida y aplastada por el peso de tu cuerpo. Desciendes tambaleándote hasta que al fin vas a caer en una zanja al pie de la colina, con tal fuerza que te quedas sin aliento y pierdes el sentido.

Te despierta el agudo dolor de algo que se te hinca en el pecho y que resulta ser la punta de la lanza de un giak. Éste te saluda con un malicioso visaje de burla y desprecio, mientras te sujeta el brazo izquierdo contra el suelo. Instintivamente tratas de sacar tu arma, pero ésta no se encuentra en su lugar.

Indefenso frente a los crueles giaks, lo último que ves antes de que toda luz se apague para ti es la punta afilada de una lanza giak que ha sido arrojada con violencia hacia tu cuello.

Tu misión termina aquí.

54

Parece como si el cielo no escuchara tus plegarias. Una lanza pasa rozándote la cabeza y va a clavarse en el pescuezo de tu caballo. Lanzando un aullido de dolor, éste vuelca hacia adelante y los dos rodáis por el suelo, enredados en informe montón.

Aturdido e inmovilizado por el peso del caballo muerto, lo último que recuerdas son las agudas y penetrantes puntas de las lanzas giaks.

Has fracasado en tu misión.

55

En el momento mismo en que el giak salta, te abalanzas sobre él y le atacas con tu arma, apartándole de la espalda del joven hechicero.

De un salto vuelves a la carga golpeando al giak, que lucha denodadamente. Debido a la sorpresa de tu ataque, suma 4 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE mientras dure la pelea, pero recuerda restarlos otra vez tan pronto como ésta termine.

Giak: Destreza en el Combate 9 Resistencia 9

Si vences, **pasa al número 325**.

56

Oyes el graznido de una enorme bestia alada que sobrevuela los árboles. Es un kraan, servidor mortífero de los Señores de la Os-

curidad. Rápidamente te escondes bajo unos espesos matorrales hasta que los horribles graznidos se pierden en la lejanía.

Ahora **pasa al número 222**.

57

La cabaña tiene sólo una habitación. En ella ves una mesa de madera y dos banquetas, una cama hecha de fardos de paja atados, varias botellas de líquidos de colores y una alfombra recamada en el centro del suelo.

Si eliges examinar las botellas, **pasa al número 164**.

Si prefieres levantar la alfombra, **pasa al 109**.

Si optas por salir de la habitación e investigar en el establo, **pasa al 308**.

58

Echas a correr y bajas a buen ritmo por la ladera. Al oeste, el ejército de los Señores de la Oscuridad parece una gigantesca

mancha de tinta negra derramada entre las montañas y desparramándose por el valle.

Después de correr durante veinte minutos divisas una manada de lobos fatídicos que descienden por una suave pendiente a tu derecha.

Si decides tenderte entre las rocas al lado del camino y esperar a que pasen de largo, **dirígete al número 251**.

Si decides seguir corriendo, pero con el arma lista por si las bestias te atacan, **pasa al 160**.

59

Escudriñando en la oscuridad, adviertes que unos toscos escalones han sido excavados en la tierra y que la boca de la cueva es de hecho la entrada de un túnel.

Desciendes con cuidado por la resbaladiza escalera y al pie de la misma descubres en un rincón una cajita de plata.

Si deseas abrir la cajita, **pasa al número 124**.

Si deseas volver a la superficie y continuar tu camino, **pasa al 106**.

Si deseas seguir explorando el túnel, **pasa al 211**.

60

Lo último que se te graba en la memoria antes de que la oscuridad te trague es el resplandor de un gran cuchillo curvo. Eres otra víctima del mago y de su hijo el salteador, el mismo que ahora te corta el cuello.

Tu búsqueda acaba aquí.

61

Al fin llegas a las fortificaciones de madera que rodean la ciudad. Mientras corres hacia un puesto de centinela, oyes los gritos excitados de los guardias que te animan. Gracias a los dioses te han reconocido a pesar de tu aspecto harapiento y sospechoso. La capa está desgarrada y hecha jirones, tienes la cara llena de arañazos y manchada de sangre, y el polvo del cementerio te cubre de la cabeza a los pies.

Atraviesas chapoteando un arroyo poco profundo y avanzas tambaleándote hasta la puerta del campamento. Todo el horror del encuentro que has sufrido en el cementerio empieza a hacer mella en ti. Lo último que recuerdas antes de que el cansancio te haga perder el sentido es que te desplomas en los brazos tendidos de dos soldados que han acudido corriendo a ayudarte.

Pasa al número 268.

62

Los «soldados» yacen muertos a tus pies. Eran bandidos que se dedicaban a robar a los refugiados de Toran y en las casas y granjas abandonadas de la región.

Al registrarlos encuentras 28 Coronas de oro y dos Mochilas que contienen provisiones suficientes para 3 Comidas. Los bandidos iban armados con una ballesta y tres Espadas. La ballesta ha quedado inutilizada en el combate, pero las Espadas están intactas y puedes quedarte con ellas si lo deseas.

Arreglas el equipo, diriges una mirada cautelosa hacia el oeste y prosigues tu marcha hacia las defensas exteriores de la capital.

Pasa al número 288.

63

Ilustración VI

El anciano te grita enfurecido. Te echa la culpa de la guerra y maldice a los Señores del Kai, a los que acusa de ser agentes de los Señores de la Oscuridad. Como no atiende a razones, tienes que luchar con él.

Loco: Destreza en el Combate 11 Resistencia 10

Si vences, **pasa al número 269**.

64

Te despiertan los graznidos de un kraan que vuela en círculo sobre el carruaje. Es por la mañana temprano y el cielo está despejado y radiante. Divisas una manada de lobos fatídicos a menos de un cuarto de milla delante de ti, en el camino real. Se están preparando para atacar. Debes actuar con toda rapidez.

Si decides recoger tu equipo y correr a refugiarte en el bosque, **pasa al número 188**.

Si decides soltar uno de los caballos y tratar de atravesar la formación de los lobos atacantes para ganar el camino libre al otro lado de la manada, **pasa al número 16**.

65

Tus sentidos te avisan de que ese lugar es maligno y debes abandonarlo lo antes posible.

Pasa al número 104.

El anciano te grita enfurecido.

66

Sobresaltado, te das la vuelta y ves a un fornido sargento y a dos soldados que corren hacia ti blandiendo sus espadas.

Te aprestas a defenderte, pues parece que ellos están dispuestos a atacar primero y preguntar después. Pero de repente el sargento ordena a sus hombres que se detengan. Ha reconocido tu capa. Enfundan las espadas y te piden disculpas por su equivocación. El sargento manda a uno de sus hombres a buscar al capitán de la Guardia mientras te conduce hacia la puerta del Gran Salón.

Allí te recibe un apuesto guerrero que escucha atentamente tu relato. Al acabar la narración de tu peligroso viaje a la capital, observas lágrimas en los ojos del valiente guerrero, quien te ruega que le sigas. Atraviesas espléndidos salones y corredores dentro del palacio. Su riqueza y grandiosidad admiran al que los contempla. En esto llegáis ante una gran puerta labrada, delante de la cual hacen guardia dos soldados con armaduras de plata.

Estás a punto de ver al Rey.

Pasa al número 350.

67

La disciplina de Rastreo te revela unas huellas recientes que recorren el sendero del sur.

Son las huellas de un oso negro, animal famoso por su ferocidad. Decides que es mucho más seguro tomar la ruta del este.

Pasa al número 252.

68

Después de caminar un rato, llegas a un punto donde un sendero que va de oeste a este cruza tu presente ruta.

Si deseas torcer al oeste, **pasa al número 130**.

Si deseas dirigirte hacia el este, **pasa al 15**.

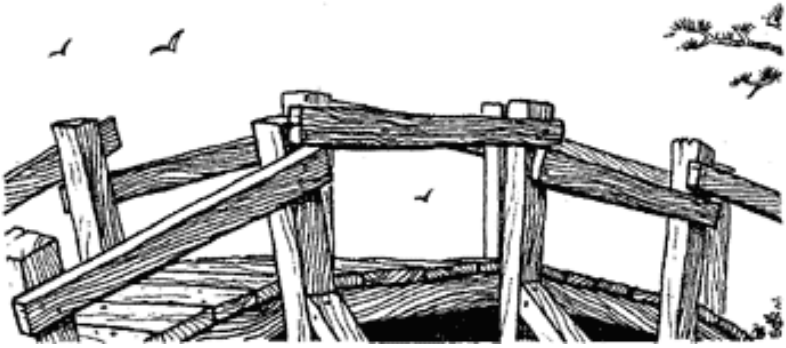
69

Estás muy cerca de un poblado amigo.

Evita los espinos y **pasa al número 272**.

70

Te encuentras ante un puentecillo. Un camino bordea la corriente hacia el este. Y otro sendero mucho más estrecho se interna en el espeso bosque hacia el sur.



Si deseas utilizar la disciplina de Sexto sentido, **pasa al 8**.

Si deseas ir hacia el este, **pasa al número 28**.

Si deseas ir hacia el sur, **pasa al 157**.

71

Estás sin aliento, pero no herido. Has caído unos quince pies desde el techo de una tumba subterránea. Las paredes son verticales y lisas y no puedes trepar por ellas. Un túnel abovedado sale de la tumba hacia el este. Delante de él está el sarcófago de un antiguo noble.

Si deseas utilizar la disciplina de Sexto sentido, **pasa al 65**.

Si quieres abrir el sarcófago para ver si encierra algún tesoro, **pasa al número 242**.

Si prefieres salir de la tumba por el túnel, **pasa al 104**.

72

Al volverte, ves a un giak que te mira despectivo y abre sus mandíbulas afiladas como navajas. Debes pelear con él, pues es tu enemigo.

Giak + lobo fatídico: Destreza en el Combate 15 Resistencia 24

Si vences, **pasa al número 265**.

73

Te envuelves en tu verde capa para camuflarte entre el follaje y las rocas. Escudriñando atentamente el sendero, ves con gran sorpresa que los hombres no son soldados del Rey.

Son drakkarim, que se cuentan entre los guerreros más crueles de los Señores de la Oscuridad. Han debido de disfrazarse de soldados del Rey para poder llegar hasta esa zona del bosque. Agradeciendo a tu adiestramiento en el Kai el haberte salvado la

vida, te alejas sigilosamente de la corriente y te adentras en el bosque.

Pasa al número 243.

74

Los kraans y sus jinetes aterrizan en el camino a escasos diez pies del lugar donde tú estás escondido.

Los giaks desmontan de los escamosos lomos de los kraans y se dírigen hacia ti con las lanzas en alto y listas para atacar. Te han descubierto.

Si decides luchar contra ellos, **pasa al número 138**.

Si decides huir sin demora, corriendo hacia el interior del bosque, **pasa al 281**.

75

Inspeccionando cuidadosamente la orilla, divisas a tres hombres que van vestidos de verde y montan en veloces caballos. Reconoces en ellos a los guardabosques fronterizos, un regimiento del ejército real que vigila las fronteras occidentales. Uno de ellos está herido y cabalga echado sobre el pescuezo de su caballo.

Les persiguen de cerca una manada de veinte lobos fatídicos. Los jinetes giaks disparan sus flechas contra los guardabosques, que van cayendo alrededor de ellos. Uno es derribado de su caballo y rueda por la orilla del río, con una flecha atravesándole la pierna derecha.

Si deseas ayudar al guardabosques, **pasa al número 260**.

Si deseas permanecer oculto y dejarte llevar por la corriente río abajo, **pasa al 163**.

76

La Gema desprende un intenso calor y te quema la mano. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Rápidamente la agarras con el borde de la capa y la introduces en el bolsillo de tu jubón.[1] ¡Una Gema de ese tamaño debe de valer cientos de Coronas!

Sonríes por tu buena fortuna, montas a caballo y partes por la senda del sur.

Pasa al número 118.

77

Los giaks de las montañas no están acostumbrados a perseguir a sus presas a través de bosques y pronto los dejas atrás, hasta que finalmente el sonido de sus gruñidos y maldiciones desaparece por completo.

---

[1]Guarda este objeto como una Gema Vordak. Aunque en principio el texto dice que la guardas en tu jubón, eso lo haces de forma temporal hasta que la echas más tarde en tu mochila. No es un Objeto Especial. (cf. Sección 304)

Cuando estás convencido de que han desistido de darte caza, te detienes unos minutos para recobrar el aliento y examinar tu equipo. Con las imágenes del monasterio derruido aún vivas en tu memoria, vuelves a meter en la mochila tus escasas pertenencias y sigues adelante.

Pasa al número 19.

78

Cuando el carruaje pasa velozmente junto a ti, saltas a la escalerilla de la parte posterior y logras asirte a ella. Te incorporas afianzando los pies sobre el peldaño más bajo de la escalerilla, que sirve de acceso a la puerta trasera del carruaje. De repente la hoja superior de la puerta se abre y te encuentras ante un enfurecido guardaespaldas.

Si decides informarle de que eres un Señor del Kai y que tienes un mensaje urgente para el Rey, **pasa al número 132**.

Si decides ofrecerle Coronas de oro para que te lleve sano y salvo a la capital, **pasa al 12**.

Si decides atacar al guardaespaldas con tu arma, **pasa al 220**.

79

Llegas a un puentecillo que cruza una rápida corriente. Al otro lado del puente, el sendero tuerce hacia el sur. Atraviesas el puente y sigues el sendero.

Pasa al número 204.

80

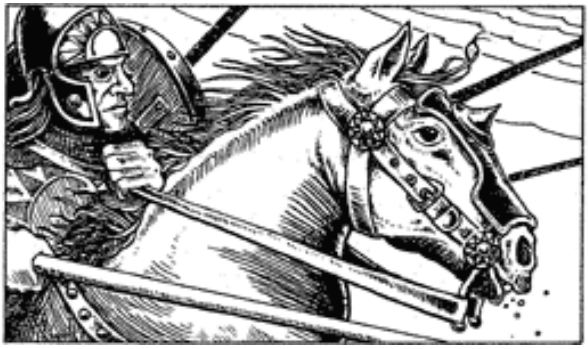
Tambaleándote hacia atrás cruzas la puerta delantera, agarrándote con las dos manos el pecho quemado. De la tienda salen oleadas de humo y debes huir corríendo antes de que el mago o su hijo el salteador te atrapen.

Vuelves a la calle principal y te pierdes entre el tropel de la muchedumbre.

Pasa al número 7.

81

Al cabo de casi una hora, los kraans y sus crueles jinetes se desvanecen por el oeste. Cuando los asustados refugiados empiezan a salir del bosque, oyes a lo lejos un galopar de caballos. El sonido se acerca. Permaneces escondido y esperas a que los jinetes se aproximen más. Son de la caballería de la Guardia Real, con los uniformes blancos del ejército de Su Majestad.



Si deseas llamarles, **pasa al número 183**.

Si prefieres continuar tu marcha por la linde del bosque hacia el sur, **pasa al número 200**.

82

El gigante gourgaz yace muerto a tus pies. Sus malvados seguidores disparan sus dardos contra ti y después se repliegan detrás del puente. Los soldados del Príncipe forman con sus escudos una barrera protectora alrededor de ti y del jefe muerto de los gourgaz. Negras flechas pasan silbando junto a tu cabeza.

El Príncipe moribundo te mira a los ojos y dice:

-Señor del Kai, debes llevar un mensaje a mi padre. El enemigo es demasiado poderoso para que podamos detener su avance. El Rey debe mandar a buscar lo que se encuentra en Durenor o todo estará perdido. Toma mi caballo y cabalga hacia la capital. Que los dioses y la buena suerte te acompañen.

Te despides del Príncipe, montas en su blanco corcel y te diriges hacia el sur por el sendero del bosque. La batalla aún prosigue a tus espaldas, pues los soldados del Príncipe rechazan otro asalto en el puente.

Pasa al número 235.

83

Llevas recorrida una milla aproximadamente cuando tres soldados surgen de debajo de un puentecillo. Te ordenan parar y tirar al suelo tus armas y tu equipo.

Los soldados están manchados de sangre y sin afeitar. Su jefe lleva el jubón de un soldado de la guarnición de Toran.

Si posees la disciplina de Sexto sentido, **pasa al número 45**.

Si aceptas hacer lo que te ordenan, **pasa al número 205**.

Si deseas disponerte a luchar contra ellos, **pasa al 180**.

Si les pides que te digan lo que quieren, **pasa al número 232**.

84

En el momento en que sientes que el aire agitado por las alas del kraan te sacude la espalda, saltas del caballo y, rodando por el suelo, vas a parar a una zanja fangosa al lado del camino.

Estás ileso y rápidamente te pones de pie y corres a buscar refugio entre los árboles. Pero cuando has recorrido un pequeño trozo de terreno, ves que el kraan vuela en círculo sobre tu cabeza preparándose para otro ataque en picado.

Pasa al número 188.

85

La senda es ancha y va derecha hacia una gran espesura. Allí los árboles son muy altos y están insólitamente quietos. Caminas más de una milla y de pronto oyes un siniestro aleteo sobre tu cabeza. Miras hacia arriba y descubres sobresaltado la negra silueta de un kraan, que se lanza en picado para atacarte.

Si empuñas tu arma y te aprestas a luchar, **pasa al número 229**.

Si eludes el combate y te internas en el bosque hacia el sur, **pasa al número 99**.

86

Pronto llegas a otro cruce de caminos.

Si deseas proseguir viaje hacia el este, **pasa al número 6**.

Si quieres dirigirte hacia el norte, **pasa al 35**.

Si prefieres ir hacia el sur, **pasa al 167**.

Si eliges el camino hacia el oeste, **pasa al 42**.

87

Centrando tus poderes en la cerradura, tratas de visualizar el mecanismo interno. Poco a poco su imagen aparece en tu mente. Está viejo y herrumbroso, pero aún funciona. Te amenaza el peligro de perder tu concentración cuando un ligero «clic» te confirma que tu esfuerzo no ha sido inútil.

Quitar el alfiler es una tarea más sencilla. Lo levantas fácilmente de la cerradura y lo dejas caer al suelo. La puerta de granito gira sobre sus ocultos goznes hacia ti y la luz mortecina y grisácea del cementerio penetra en la tumba.

La salida está cubierta de hierbajos y sufres muchas pequeñas cortaduras en la cara y en las manos al abrirte paso hacia la superficie. Te sobresalta un ruido repentino. Te vuelves y ves la calavera de un esqueleto que se ríe de ti.

Ciego de pánico, corres por la horripilante necrópolis hacia la puerta meridional.

Pasa al número 61.

88

Con gran cautela exploras los alrededores de la roca. Descubres a un soldado que está tendido de espaldas. A su lado hay una lanza y un escudo. El escudo lleva pintado un pegaso blanco, el emblema del Príncipe de Sommerlund. Es un soldado del

Príncipe y apenas sí está consciente. Su uniforme se encuentra hecho jirones y puedes apreciar una profunda herida en su brazo izquierdo. Al acercarte a él, parpadea y abre los ojos.

-Cúreme, señor -implora-. Casi no siento el brazo izquierdo.

Si posees la disciplina de Curación y deseas utilizarla con este hombre, **pasa al número 216**.

Si no posees esa destreza o no quieres usarla, **pasa al 31**.

89

Envuelto en una nube de polvo y rocas sueltas, desciendes a la carrera por la abrupta ladera de la colina. El kraan aún vuela en círculo sobre tu cabeza como si quisiera dirigir a los giaks contra ti.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número es un 0 o un 1, **pasa al 53**.

Si está entre el 2 y el 4, **pasa al 274**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 316**.

90

Se hace de noche y pronto te encuentras inmerso en la más total oscuridad. Tratar de proseguir caminando sería inútil, pues a buen seguro te perderías. Después de atar el caballo a un árbol, te envuelves en la verde capa del Kai y caes en un sueño desasosegado.

Pasa al número 18.

91

La pequeña tienda está a oscuras y huele a humedad. Libros y botellas de todos los tamaños y colores llenan los numerosos anaqueles. Cuando cierras la puerta, un perrillo negro empieza a ladrarte. Un hombre calvo aparece por detrás de un gran biombo y te da la bienvenida. Cortésmente te pregunta por el objeto de tu visita y te ofrece algunos de sus artículos desde el mostrador de cristal.

Si posees la disciplina de Sexto sentido, **pasa al 198**.

Si deseas examinar esos artículos, **pasa al número 152**.

Si prefieres declinar su ofrecimiento y volver a la calle, **pasa al número 7**.

92

Te tiras en plancha entre unos matorrales justo a tiempo, pues una lluvia de negras flechas procedente de un grupo de árboles acribilla el lugar donde tú estabas unos segundos antes. Cubriéndote con tu capa para confundirte con los espesos arbustos, corres por el bosque como alma que lleva el diablo, tratando de huir

lo más rápidamente posible de los hombres emboscados. Toda la zona está infestada de giaks y debes escapar a la mayor velocidad. Continúas corriendo sin descansar durante más de una hora hasta que encuentras un camino forestal bastante recto que conduce hacia el este. Sigues por ese camino, atento a cualquier señal que pueda revelarte la presencia de enemigos.

Pasa al número 13.

93

Te das la vuelta y corres hacia las escaleras en el preciso momento en que un enorme bloque cae con gran estruendo detrás de ti. La cámara en la que estabas queda completamente bloqueada. Al salir a la luz del día, vislumbras a tu espalda la figura encorvada de un viejo druida que levanta su bastón. Un segundo más tarde, un rayo relampagueante estalla a tus pies. Sin perder un segundo echas a correr colina abajo, maldiciendo por aquel retraso, pero dando gracias a tu Sexto sentido.

Pasa al número 106.

94

El mago, al ver que has matado a su hijo, se vuelve y sale corriendo por la puerta trasera.

En la bolsa del salteador encuentras 12 Coronas de oro y otras 4 en una caja de madera debajo del mostrador. Examinas detenidamente las pociones y la varita mágica y pronto compruebas que no son más que falsificaciones baratas. De hecho la tienda está llena de imitaciones. Moviendo la cabeza con gesto de desagrado, regresas a la calle principal.

Pasa al número 7.

95

Pronto tropiezas con un estrecho sendero que atraviesa el bosque de norte a sur.

Si deseas seguir el sendero en dirección hacia el norte, **pasa al número 240**.

Si deseas ir hacia el sur, **pasa al número 5**.

96

Conteniendo la respiración, aprietas el puño alrededor de tu arma y te dispones a atacar. La tensión es insoportable. Los giaks están tan cerca que el hedor de sus cuerpos sucios te apesta. Les oyes maldecir en su extraño lenguaje de alienígenas. Después dejan el repecho y empiezan a trepar hacia la cumbre. Cuando estás seguro de que se han marchado, respiras al fin libremente y te limpias el sudor de la frente.

Si deseas seguir explorando la cueva, **pasa al número 33**.

Si deseas abandonar la cueva y bajar de la colina por si los giaks vuelven, **pasa al 248**.

97

Ilustración VII

Ante tus ojos una feroz batalla tiene lugar sobre un puente de piedra. El choque metálico de las armas y los alaridos de hombres y bestias resuenan a través del bosque. En medio del combate ves al Príncipe Pelathar, el hijo del Rey. Lucha contra un gigantesco

El choque metálico de las armas y los alaridos de hombres y bestias resuenan a través del bosque.

gourgaz gris que blande un hacha negra sobre su escamosa cabeza. De repente el Príncipe cae herido por una flecha negra que le atraviesa el costado.

Si deseas defender al Príncipe caído, **pasa al número 255**.

Si deseas echar a correr hacia el bosque, **pasa al 306**.

98

Los guardias parecen creer tu historia y se inclinan an te ti por respeto a tu rango de Señor del Kai. Uno de ellos tira de un cordón oculto que hace sonar una campana y los enormes portones se abren suavemente. Te invitan a entrar y oyes cómo la puerta se cierra detrás de ti.

Pasa al número 139.

99

Te lanzas en plancha hacia la maleza en el mismo instante en que la bestia pasa rozándote la cabeza. Te vuelves rápidamente y ves cómo el kraan gira en el aire disponiéndose a atacar de nuevo. Te incorporas y corres a ínternarte en la espesura del bosque en busca de una mayor seguridad.

Pasa al número 222.

100

El frío corredor dobla de repente hacia el este. Percibes un resplandor verdoso que ilumina el túnel a lo lejos. Al acercarte a rastras, ves que el corredor desemboca en una gran cámara.

La extraña luz parece emanar de un enorme cuenco situado en lo alto de un trono de granito. Sobre una columna enfrente del trono se alza una estatua. Semeja una serpiente alada curvada en forma de S.

Si deseas sentarte en el trono, **pasa al número 161**.

Si quieres examinar la estatua, **pasa al número 133**.

Si prefieres buscar la salida de la cámara, **pasa al 257**.

101

El estruendo de la batalla se extingue pronto a tus espaldas, pero el silencio que le sigue se ve turbado por una voz dentro de ti que te acusa de ser un cobarde al haber abandonado a un ser humano, a un semejante en peligro. Tratas de desechar esos remordimientos de conciencia diciéndote a ti mismo que tu misión es con mucho lo más importante y que no sólo la vida del joven hechicero, sino las vidas de todos tus paisanos dependen de que tú llegues vivo a la capital.

De repente ves a lo lejos un grupo de guerreros giaks y rápidamente buscas refugio y te escondes. Pero es demasiado tarde. Los giaks te han localizado y debes correr lo más velozmente que puedas.

Pasa al número 281.

102

A medida que desciendes por la rocosa pendiente hacia el cementerio de los antepasados, percibes una extraña neblina que se adensa sobre ese lugar gris y prohibido, ocultando el sol y cubriendo el cementerio con una perenne oscuridad. Al acercarte, un escalofrío te recorre el cuerpo.

Con un sentimiento de profundo pavor entras en la espeluznante necrópolis.

Pasa al número 284.

103

El sendero, que se ha ido cubriendo de maleza, conduce a una confluencia donde enlaza con otro ramal que se dirige hacia el este.

Si deseas tomar este ramal, **pasa al número 13**.

Si prefieres continuar hacia el nordeste, **pasa al 287**.

104

Los muros están húmedos y llenos de limo. El aire rancio te produce ahogo y telas de araña te rozan el rostro. Una sensación de pánico te atenaza el estómago conforme el túnel se va volviendo cada vez más tenebroso.

Llegas a un lugar donde el túnel se cruza con un corredor que va en dirección norte-sur.

Si deseas torcer hacia el norte, **pasa al número 26**.

Si quieres ir hacia el sur, **pasa al 100**.

105

A lo lejos, posado sobre la rama de un viejo roble, hay un cuervo negro.

Si posees la disciplina de Afinidad animal puedes llamar a este pájaro y **pasa al número 298**.

Si no posees esa destreza o no quieres utilizarla, **pasa al 335**.

106

Entre tanto, llegas a la orilla de un arroyo de aguas heladas y rápidas. La blanca corriente cae en cascada sobre las rocas musgosas y desaparece hacia el este.

Si deseas seguir el curso del arroyo hacia el este, **pasa al número 263**.

Si prefieres explorar aguas arriba, **pasa al 334**.

107

Al atravesar corriendo la cámara, tropiezas con las calaveras haciéndolas pedazos. Adviertes que dentro de cada calavera hay una burbujeante jalea gris que bulle y cambia de forma. De esa masa reluciente parecen brotar unas alas y hocicos semejantes a los de los murciélagos. Con horror y repugnancia te precipitas hacia el corredor de salida y logras escapar en el preciso momento

en que un pesado rastrillo cae con estrépito cerrando completamente la cámara.

Pasa al número 23.

108

Vuelas por el aire describiendo un arco hacia el tejado de enfrente. Todo parece desarrollarse a un ritmo muy lento. Divisas abajo, en la calle, el hervidero humano, y a tu derecha, en el alero de un tejado, un nido de gorriones. Oyes sus gorjeos sobresaltados cuando aterrizas con gran estrépito en el otro lado. Pero ése es el último sonido que oirás jamás. Las tejas saltan en pedazos y tú caes atravesando los cuatro pisos de la taberna «La zapatilla verde» y rompiéndote la columna vertebral por varios sitios.

Tu misión y tu vida terminan aquí.

109

Lo único que hay debajo de la alfombra es polvo.

Puedes examinar más de cerca las botellas **pasando al número 164**.

O puedes salir de la cabaña y explorar el establo **pasando al 308**.

110

Apuntas rápidamente y lanzas la roca a la cabeza del giak con todas tus fuerzas. Pero observas con espanto que el giak se agacha y la roca pasa sobre su cabeza sin hacerle ningún daño. Debes actuar inmediatamente si quieres salvar al hechicero.

Pasa al número 55.

111

Unos pocos minutos después de alejarte del cruce, ves a lo lejos una pequeña cabaña de madera con un establo. Al llegar inspeccionas el interior a través de una ventana lateral. La cabaña parece abandonada.

Si deseas entrar en la cabaña, **pasa al número 57**.

Si deseas explorar el establo, **pasa al 308**.

112

De repente la enorme roca detrás de la cual estás escondido rueda hacia un lado y te encuentras frente a dos giaks que profieren sonoros gruñidos e intentan matarte. La boca de la cueva es muy estrecha, por lo que sólo puedes luchar contra los giaks de uno en uno.

Giak 1: Destreza en el Combate 13 Resistencia 10
Giak 2: Destreza en el Combate 12 Resistencia 10

Si vences, puedes seguir examinando la cueva. Para ello **pasa al número 33**.

También puedes salir de la cueva y descender de la colina. Para ello **pasa al número 248**.

113

Después de caminar durante más de una hora, atraen tu mirada unas flores rojas y brillantes que crecen junto a unas matas de musgo. Reconoces la planta: se trata del laumspur, una hierba rara y hermosa, muy apreciada por sus propiedades curativas.

Te arrodillas, arrancas un puñado de laumspur y lo guardas en la mochila. Puedes comer de esa hierba para recuperar puntos perdidos de RESISTENCIA. Cada comida de laumspur te devuelve 3 puntos de RESISTENCIA y has recogido hierba suficiente para 2 comidas.[2] Después de cerrar la mochila, continúas tu misión.

Si deseas dirigirte al nordeste, **pasa al número 347**.

Si deseas dirigirte al este, **pasa al 295**.

114

Logras persuadir al caballo para que se eche en el suelo y empiezas a cubriros a los dos con ramas y hojas secas. Oyes el aleteo del kraan cuando éste pasa volando por encima de los árboles.

[2]Cada Comida de Laumspur puede ser consumida cuando se te pida hacer una comida, en cuyo caso debes realizar una comida o perder 3 puntos de RESISTENCIA. El Laumspur también puede ser consumido en cualquier otro momento para restaurar RESISTENCIA sin tener el significado de hacer una comida.

Vuelve de nuevo y describe círculos sobre el lugar donde tú estás, pero pronto se retira a través del lago.

Entonces tú decides partir también, no sea que el kraan vuelva con refuerzos.

Pasa al número 239.

115

Al entrar en una de las cabañas tropiezas y caes rendido en el suelo. Huele como si algo estuviera puesto a cocer. Ves una olla que cuelga sobre unos rescoldos medio apagados y una gran mesa de madera preparada para la comida. Quienquiera que viviese en la cabaña debió de abandonarla precipitadamente aquella misma mañana. En una jarra hay agua y sobre la mesa una hogaza de pan tierno.

Si decides tomar un rápido almuerzo, **pasa al número 150**.

Si decides explorar la cabaña, **pasa al 177**.

Si prefieres salir y continuar tu camino, **pasa al 83**.

116

Al salir del agua fangosa te recibe una andanada de negras flechas. Corres a refugiarte entre los árboles y esperas a que los giaks se alejen de la orilla opuesta para proseguir a pie tu camino hacia la capital.

Pasa al número 321.

117

El hombre está malherido y a punto de morir. Si posees la disciplina de Curación, puedes aliviar el dolor de sus heridas, pero éstas son tan graves que tú no eres capaz de curarlas sólo con tus conocimientos. El soldado pierde el sentido. Procuras acomodarle lo mejor posible al pie de un gran roble antes de partir. Luego reemprendes tu marcha hacia el nordeste a través del espeso bosque.

Pasa al número 330.

118

Espoleas al caballo para que descienda al galope por el largo y recto sendero. A lo lejos divisas la silueta de Holmgard recortada contra el horizonte, con sus altas murallas y agujas resplandeciendo al sol de la mañana. El sendero por el que avanzas empalma con un camino que va de norte a sur. Es la principal calzada de portazgo que une el puerto nórdico de Toran con la capital. Te diriges hacia Holmgard, siempre vigilante por si aparece algún kraan en el claro cielo de la mañana.

Pasa al número 224.

119

Al abrirte camino penosamente entre las zarzas, las espinas te desgarran la capa y te hacen profundos arañazos en los brazos y en las piernas. Unos quince minutos más tarde logras salir de los zarzales y tambaleándote sigues andando entre los árboles.

Resta 2 puntos de RESISTENCIA de los que tengas actualmente, por las heridas que has sufrido.

Te sientes algo aturdido y los párpados te pesan como losas. De pronto te encuentras al borde de una empinada pendiente cubierta de árboles.

Si deseas bajar por la pendiente con el mayor cuidado posible, **pasa al número 226**.

Si consideras que en tu actual estado de somnolencia no te encuentras en condiciones de arriesgarte a efectuar ese difícil descenso, camina por el borde de la pendiente **pasando al número 38**.

120

Oyes detrás de ti el estruendo de los sanguinarios giaks que están matando a los caballos que tiran del carruaje. Te arriesgas a echar un rápido vistazo por encima del hombro y ves un kraan que alza el vuelo. ¿Va a atacarte a ti o su interés se centra en otra presa? La sombra que cada vez se agranda más sobre tu cabeza te indica que tú eres la víctima pretendida por el kraan. Éste se lanza en veloz picado hacia ti.

Si esperas a que el kraan te ataque para saltar de la silla, **pasa al número 84**.

Si te diriges hacia el bosque a la mayor rapidez posible, **pasa al 171**.

Si agachas la cabeza, rezas al cielo pidiéndole buena suerte y sigues galopando a pesar de todo, **pasa al 54**.

121

Ilustración VIII

Después de andar durante unos pocos minutos ves a un extraño personaje vestido de rojo, que permanece de pie delante de ti en medio del camino. Te vuelve la espalda. Su cabeza está cubierta con una capucha. Sobre su brazo derecho extendido se encuentra posado el cuervo negro que viste anteriormente.

Si deseas llamar a este personaje, **pasa al número 342**.

Si quieres aproximarte a él cautelosamente, **pasa al 309**.

Si prefieres empuñar tu arma y atacarle, **pasa al 283**.

122

Inmediatamente el caballo percibe tu comunicación y se tranquiliza. Te diriges hacia el hermoso animal y le acaricias la cabeza para calmarle. Notas que está asustado y confuso. Montas en él y le conduces al camino, reanudando tu marcha hacia el sur.

Pasa al número 206.

123

Al morir la criatura, su cuerpo se disuelve poco a poco en un repugnante líquido verde. Observas que la hierba y las plantas sobre las que se esparce el humeante fluido se marchitan y mueren. En el suelo, junto al cuerpo caído, hay una Gema que parece valiosa.

Sobre su brazo derecho extendido se encuentra posado el cuervo negro que viste anteriormente.

Un poco más adelante, en el mismo sendero, divisas un gran destacamento de giaks que corren hacia ti.

Si deseas tomar la Gema, **pasa al número 304**.

Si prefieres alejarte de allí a toda prisa, **pasa al número 2**.

124

Dentro de la caja encuentras 15 Coronas de oro y una Llave de plata. Si deseas conservar la Llave, acuérdate de anotarlo en tu *Carta de Acción*.

Puedes continuar explorando el túnel si **pasas al número 211**.

O puedes salir de él y descender de la colina **pasando al 106**.

125

El sendero desemboca en un gran claro. Descubres en la tierra unas extrañas huellas de garras. Son huellas de kraans. Por el número de las huellas y la extensión del terreno hollado estimas que han debido de posarse allí, en las últimas doce horas, por lo menos cinco de esas malignas criaturas.

En el otro extremo del claro ves dos salidas. Una conduce al oeste, la otra al sur.

Si posees la disciplina de Rastreo, **pasa al 301**.

Si deseas tomar el sendero del sur, **pasa al número 27**.

Si deseas ir hacia el oeste, **pasa al 214**.

126

Cabalgas internándote con rapidez en el bosque. En silencio das las gracias al Príncipe por tan buen caballo, pues aunque el terreno es una maraña de zarzas y raíces no ha tropezado una sola vez. Pronto dejas atrás a los lobos fatídicos y concedes un descanso al caballo. Ha oscurecido rápidamente y es casi de noche.

Si deseas seguir de frente, **pasa al número 46**.

Si prefieres torcer a la izquierda (en la dirección del sendero que dejaste mucho más atrás), **pasa al 143**.

127

Después de una hora de marcha, los drakkarim se detienen de repente al ver acercarse por el sendero a una enorme criatura recubierta de grises escamas. La bestia se aproxima y tú puedes percibir su fétido aliento. Lanzando un rugido te atenaza la cabeza con sus poderosas manos palmeadas. Lo último que oyes es el agudo chasquido de tu cuello al romperse.

Tu búsqueda y tu vida acaban aquí.

128

Al apartar precavidamente el denso follaje, te horrorizas ante lo que contemplan tus ojos. En un pequeño claro delante de ti, tres giaks han atado a un hombre a una estaca y están prendiendo fuego a un montón de matorrales que han apilado a sus pies. Por su jubón le reconoces: es un guardabosques de la frontera, uno de los hombres del Rey que vigilan el reino cerca de las montañas

de Durncrag en el oeste. Han debido de golpearle con saña y está casi inconsciente.

Si posees la disciplina de Caza, **pasa al número 297**.

Si no la posees, debes atacar ahora a los giaks para salvar la vida al guardabosques. **Pasa al número 336**.

129

Llegáis a las puertas principales de la capital y tú contemplas asombrado las altas murallas de la ciudad. Con sus doscientos pies de altura, las murallas de Holmgard han resistido los estragos del tiempo y los ataques de los Señores de la Oscuridad. El oficial y tú atravesáis corriendo el túnel, de unas cien yardas de longitud, que cruza la entrada y finalmente os detenéis delante de la atalaya principal. Multitudes de soldados y civiles entran y salen precipitadamente de ella.

Si deseas seguir aún al oficial, **pasa al número 3**.

Si crees que tienes más posibilidades de llegar por tu propia cuenta a la ciudadela del Rey, **pasa al número 144**.

130

Pronto alcanzas un pequeño claro en medio del bosque. En el centro del claro hay un banco, que ha sido tallado en el tronco de un árbol. Estás hambriento y tienes que tomar ahora una comida.

Cuando hayas acabado, si decides abandonar el claro por el camino del sur, **pasa al número 28**.

Si eliges el sendero más estrecho que conduce hacia el este, al interior del bosque, **pasa al 201**.

131

Ilustración IX

Después de recorrer aproximadamente un cuarto de milla, oyes gritos y ruidos como truenos delante de ti. Al acercarte distingues un claro en el que reconoces las ruinas de Raumas, un antiguo templo en el bosque.

Un destacamento de giaks compuesto por unos veinte o treinta poderosos guerreros está atacando las ruinas desde todos los lados. La mayoría de los giaks están ya muertos o agonizan entre los restos de las columnas de mármol, pero los restantes aún asaltan a los que pueden esconderse en el interior. De repente, un rayo azul relampagueante desbarata la primera fila de giaks, dispersando en todas direcciones a los guerreros que se tambalean bajo el peso de sus armaduras. Un giak más alto que los demás y vestido con una malla negra de pies a cabeza maldice a sus soldados y los fustiga con un látigo de púas.

Aprestando tu arma avanzas hasta el borde del claro y, escondiéndote en el denso follaje, tratas de avistar a los defensores. Con gran asombro descubres que las ruinas son defendidas por un joven, más o menos de tu misma edad. Reconoces su túnica de color azul celeste, recamada de estrellas. Es un joven teúrgo

Es un joven teúrgo del gremio de magos de Toran: un aprendiz de brujo.

del gremio de magos de Toran: un aprendiz de brujo.

Cinco giaks cargan contra el aprendiz enarbolando sus lanzas y el joven retrocede apresuradamente entre las ruinas. Luego se vuelve y levanta la mano izquierda, de cuyos dedos brota un rayo de llamas azules que bate a los rugientes giaks. Cerca de donde tú estás escondido pasa corriendo un giak que va a subirse a una de las columnas del templo. Lleva entre los dientes una larga daga de hoja curvada y se dispone a saltar sobre el joven brujo, que permanece en pie de espaldas a él.

Si deseas lanzar un grito para poner en guardia al joven hechicero, **pasa al número 241**.

Si quieres salir de tu escondite y atacar al giak antes de que salte, **pasa al número 55**.

Si decides agarrar un trozo de mármol y arrojárselo a la cabeza al giak, **pasa al número 302**.

Si prefieres dar media vuelta y alejarte del campo de batalla retrocediendo hacia el interior del bosque, **pasa al número 101**.

132

El guardaespaldas te mira con gesto de sospecha y cierra de golpe la puerta. Oyes voces que parlotean dentro del carruaje. De repente la puerta vuelve a abrirse y aparece la cara de un rico mercader. Reconoce tu capa del Kai y te pide disculpas por el comportamiento de su servidor.

Te dice que han sido atacados varias veces desde que salieron de Toran: por los kraans, por los bandidos y salteadores. Creían que tú podías ser otro bandido. El interior del carruaje está lleno de sedas y especias. El mercader te invita a comer y tú aceptas

agradecido. Después de la suntuosa comida, la fatiga de tan penosas experiencias acaba venciéndote y sumiéndote en un profundo sueño.

Pasa al número 64.

133

Al aproximarte a la estatua, en su superficie de piedra aparecen varias grietas. De repente la estatua estalla: una auténtica serpiente alada se libera de su manto pétreo y te ataca.

Debes combatir a esa criatura.

Serpiente alada: Destreza en el Combate 16 Resistencia 18

(El animal es inmune al Ataque psíquico.)

Si ganas la pelea, **pasa al número 266**.

134

Utilizando tus destrezas detectas huellas de giak alrededor del perímetro del claro. Las huellas son recientes y de ellas deduces que esos crueles servidores de los Señores de la Oscuridad han estado en esa zona hace menos de dos horas.

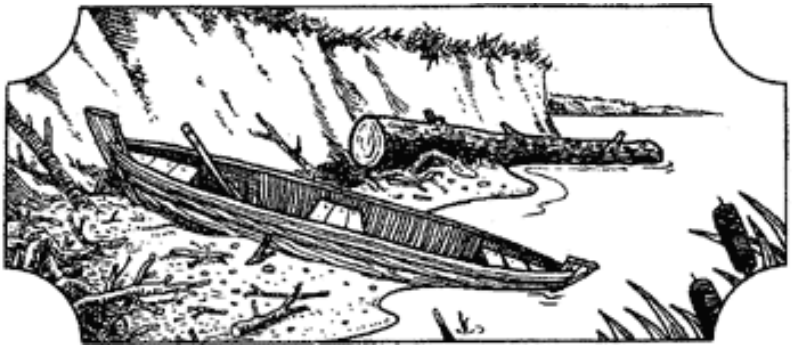
Prevenido por este conocimiento, si decides explorar las cabañas, **pasa al número 305**.

Si prefieres evitar el claro, **pasa al número 40**.

135

Oteando por encima de la abrupta orilla del río ves junto al borde del agua ramas que ha arrastrado la corriente. Un enorme

tronco de árbol está varado en el barro de la ribera al lado de una barquilla.



Si deseas servirte del tronco para flotar río abajo, **pasa al número 223**.

Si quieres usar la barquilla, **pasa al número 4**.

136

Los giaks se van acercando y después se arrastran por el suelo como si se dispusieran a atacar súbitamente. Ves las afiladas puntas de sus lanzas y oyes su lenguaje grave y gutural. El más corpulento de los dos giaks grita:

-¡Orgadak taag! ¡Nogjat aga ok!

Y te ataca.

Debes luchar sucesivamente contra los dos giaks. Suma 1 punto a tu DESTREZA EN EL COMBATE durante esta pelea, ya que tienes a tu favor la ventaja de estar en una posición más elevada.

Giak 1: Destreza en el Combate 13 Resistencia 10

Giak 2: Destreza en el Combate 12 Resistencia 10

Si vences, **pasa al número 313**.

137

Cuando la ú1tima de esas sucias criaturas muere, la luz verdosa empieza a extinguirse. Descubres que dentro de cada una de las calaveras rotas hay una Gema. Tomas 20 de esas Gemas[3] antes de que la cámara se sumerja en la más completa oscuridad. Recuerda anotarlas en tu *Carta de Acción*.

Rápidamente abandonas a los bichos muertos de la cripta y prosigues tu camino.

Pasa al número 23.

138

Preparas tu arma y sales al encuentro del enemigo. Son dos giaks de las montañas y debes luchar contra ellos de uno en uno.

Giak 1: Destreza en el Combate 13	Resistencia 10
Giak 2: Destreza en el Combate 12	Resistencia 10

Si vences, **pasa al número 291**.

139

El patio interior bulle de actividad. Los soldados de caballería esperan junto a sus inquietos caballos las órdenes que les transmiten los comandantes de sus unidades reunidos en el Gran Salón. A su vez ellos llevan esas órdenes con gran rapidez a los defensores de las fortificaciones exteriores. Tan pronto como unos parten, otros regresan, a menudo sin aliento y heridos.

Apenas si has dado media docena de pasos a través del patio cuando oyes una voz grave que retumba:

[3]Cuenta las 20 Gemas como un Objeto Especial.

-¡Detengan a ese hombre!

Pasa al número 66.

140

Estás en un claro en el que han sido talados varios árboles y con ellos se ha construido una tosca atalaya. Del pie de la torre tres caminos parten en diferentes direcciones.

Si tomas el sendero del sur, **pasa al número 14**.

Si eliges el sendero del este, **pasa al 252**.

Si prefieres seguir el sendero del sudoeste, **pasa al 215**.

Si decides trepar a la atalaya, **pasa al 36**.

141

Tu Sexto sentido te avisa de que algunas de las criaturas que atacaron el monasterio están registrando los dos caminos en busca de supervivientes de su ataque. Sin embargo, tú puedes evitar esos dos caminos atravesando la espesura del bosque.

Si deseas encaminarte hacia el sur, **pasa al número 56**.

Si quieres atajar a través del denso follaje en dirección nordeste, **pasa al 333**.

142

Divisas las altas murallas blancas y grises y las resplandecientes torres de Holmgard, sus banderas ondeando desde las almenas a la fresca brisa de la mañana. El río Eledil, que nace en las

montañas occidentales de la cordillera Durncrag, sigue su curso atravesando la capital hasta ir a desembocar en el golfo Holm. Un gran ejército negro desciende de los picos de las montañas y avanza implacable hacia la ciudad.

A tu derecha puedes ver el camino real que a través de la ondulada llanura conduce a Holmgard. Yendo por él puedes alcanzar en una hora las fortificaciones externas de las defensas de la ciudad, pero la mayor parte del tiempo estarías al descubierto y serías vulnerable al ataque de los kraans. En cambio, delante de ti, un ancho y fangoso río fluye perezosamente hacia el Eledil. Podrías nadar por él hasta la capital, amparado por la vegetación de las orillas del río. Por último, a tu izquierda se halla el cementerio de los antepasados. Esas tumbas y monumentos ruinosos de una edad olvidada ocultarían tu avance, pero se trata de una zona prohibida. Innumerables horrores sin nombre duermen impacientes entre esas ruinas, esperando hacer presa en el imprudente intruso.

Si quieres probar suerte por el camino real, **pasa al número 58**.

Si consideras que tienes más probabilidades de llegar a la capital por el río, **pasa al número 135**.

Si eres tan valiente como para afrontar los peligros desconocidos que te acechan en el cementerio de los antepasados, **pasa al número 102**.

143

Pronto emerges del bosque y encuentras un importante camino real. Como puedes reconocer, es la calzada principal que une el puerto de Toran al norte con la capital al sur. Calculas que, espoleando al caballo, puedes llegar a la capital al día siguiente por la mañana.

Pasa al número 149.

144

Con gran esfuerzo te abres camino entre aquella aglomeración de gente a lo largo de la calle principal hacia la ciudadela que se divisa a lo lejos. La multitud corre a la desbandada de un lado a otro, aterrada al oír los graznidos de los kraans que vuelan en círculo sobre sus cabezas.

En aquellas apreturas te roban un objeto de la mochila. Si ya no tienes mochila, pierdes un arma. Acuérdate de anotarlo en tu *Carta de Acción*.

Un caballo desbocado que tira de un carro pasa a la carrera junto a ti y te arroja contra una puerta. Quedas aturdido y pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Al ponerte en pie tambaleándote, la puerta se abre de súbito y te ataca un anciano decrépito con una cuchilla de carnicero. Está completamente loco y debes luchar contra él o emprender la huida.

Si eliges luchar, **pasa al número 63**.

Si deseas eludir el combate, **pasa al 217**.

145

Sientes como si te atropellara un carro o una carreta. Al caer de bruces, lo último que recuerdas antes de sumirte en la oscuridad es el sabor a polvo del camino y el terrible dolor de la espalda.

Pasa al número 165.

146

Después de cabalgar aproximadamente una milla te derriba del caballo una flecha que pasa rozándote la frente. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA.

Al ponerte de pie, ves una patrulla de drakkarim que sale del bosque a ambos lados del camino. Has caído en una emboscada y debes escapar hacia el interior del bosque lo más rápidamente posible.

Pasa al número 154.

147

Llevas caminando unos pocos minutos cuando descubres una musgosa cabaña algo alejada del camino. Tienes hambre y debes tomar aquí una comida o perderás 3 puntos de RESISTENCIA. Mientras comes, observas que el camino comienza a torcer hacia el este. 4

Si deseas seguirlo, **pasa al número 42**.

4La formulación del texto de esta sección da por hecho que llegas a ella desde la Sección 28. Únicamente si has llegado a esta sección desde la Sección 42, lee la última frase y las opciones como sigue: '. . . Mientras comes, observas que el camino comienza a torcer hacie el norte. Si deseas seguirlo, pasa al número 28. Si quieres deshacer el camino andado, pasa al número 42.'

Si quieres deshacer el camino andado, **pasa al número 28**.

148

Abriendo la puerta de una patada, entras como una tromba en la casa de labor. Un kraan planea en el cielo sobre el edificio, lanzando un graznido de victoria, pues de sus garras pende una víctima. Te pones en pie y compruebas que estás solo. Pero apoyado contra el hogar hay un martillo de guerra. Puedes tomarlo si quieres.

Si deseas permanecer en la casa, **pasa al número 81**.

Si crees que es más seguro internarte en el bosque, puedes aventurarte a salir corriendo y **pasar al número 320**.

Si decides explorar la habitación en la que te encuentras, **pasa al número 199**.

149

Mientras cabalgas por el camino real, notas que está empezando a oscurecer. Pronto se hará completamente de noche y será imposible ver los peligros que pueden acecharte. Decides ocultarte y descansar a orillas del bosque hasta que amanezca.

Cuando te convences de que nadie puede descubrirte, te arropas con la verde capa y al poco tiempo te duermes con un sueño intranquilo.

Pasa al número 256.

150

Aunque un poco quemado, el guiso sabe bien (pero no es suficiente para una comida) y el agua fresca te calma la sed. Cuando llevas más de media hora descansando en aquella cabaña, caes en la cuenta de repente del retraso que ello supone para tu viaje.

Prepara tu equipo y ponte en marcha. **Pasa al número 83**.

151

Si te concentraras en la cerradura, podrías mover el mecanismo y abrir la puerta. Luego podrías levantar con tu fuerza psíquica el alfiler y sacarlo de la chapa para no ser presa de las posibles trampas que pueden accionarse cuando la puerta se abra.

Si deseas utilizar la disciplina de Poder mental sobre la materia para abrir esa cerradura y levantar el alfiler, **pasa al número 87**.

Si deseas quitar el alfiler, **pasa al número 337**.

152

Ilustración X

El herbolario te ofrece una selección de pociones especiales. Unas sirven para aumentar las fuerzas, otras vuelven invisible al que las bebe, otras otorgan el don de la cautela y otras comunican el poder de convertirse en forma gaseosa. El hombre abre el cajón inferior del mostrador para enseñarte una magnífica vara mágica. Dice que es una poderosa arma contra todas las criaturas del mal y que te hará invulnerable en la batalla. Te señala la misteriosa inscripción que cubre la negra vara.

El herbolario te ofrece una selección de pociones especiales.

Si quieres inclinarte sobre el mostrador para leer la extraña inscripción, **pasa al número 49**.

Si te interesan más las pociones, **pasa al 231**.

153

Ante ti se alzan las altas murallas blancas y grises y las resplandecientes torres de Holmgard, con las banderas de la ciudad ondeando desde las almenas a la fresca brisa de la mañana. El río Eledil, que nace en las montañas occidentales de la cordillera Durncrag, sigue su curso hasta ir a desembocar en el golfo Holm. De los picos de las montañas desciende un gran ejército negro que avanza implacable hacia la capital.

Puedes ver a tu derecha el camino real que por la ondulada llanura conduce a Holmgard. Yendo por él al galope puedes alcanzar en menos de una hora las fortificaciones exteriores de las defensas de la ciudad, pero la mayor parte del tiempo estarías al descubierto y serías vulnerable al ataque de los kraans. Enfrente de ti, un ancho río fluye perezosamente hacia el Eledil. Si abandonas el caballo podrias nadar por ese afluente hasta las fortificaciones exteriores, amparándote en la vegetación de las orillas. A tu izquierda se halla el cementerio de los antepasados. Esas tumbas y monumentos en ruinas de una edad olvidada ocultarían tu avance, pero se trata de una zona prohibida. Horrores innumerables y sin nombre duermen impacientes en ese lugar esperando atacar al imprudente que se atreva a entrar en él.

Si quieres probar suerte por el camino real, **pasa al número 202**.

Si crees que tienes más probabilidades de llegar a la capital por el río, **pasa al número 135**.

Si tienes el valor de afrontar los riesgos desconocidos del cementerio de los antepasados, **pasa al número 329**.

154

Estás conmocionado por la herida y caminas tambaleándote entre los árboles como un ciego.

De repente caes hacia adelante como si te hubieran arrebatado el suelo bajo los pies. Has caído en la trampa de un cazador. Al mirar hacia arriba ves a cuatro drakkarim que te apuntan con sus arcos. Sus feos rostros te hacen visajes de burla y desprecio.

Mientras todo oscurece, lo último que sientes son las negras flechas de sus arcos penetrando profundamente en tu pecho.

Has fracasado en tu misión.

155

Cuando tú te acercas, el grupo de gente cesa de hablar. Deduces de sus expresiones que han reconocido tu verde capa del Kai. Muy despacio, uno de los hombres te tiende la mano en señal de amistad y dice:

-Señor, hemos oído el rumor de que el Kai ha sido destruido. Que los cielos sean alabados si no es así. Temíamos que todo estaba perdido.

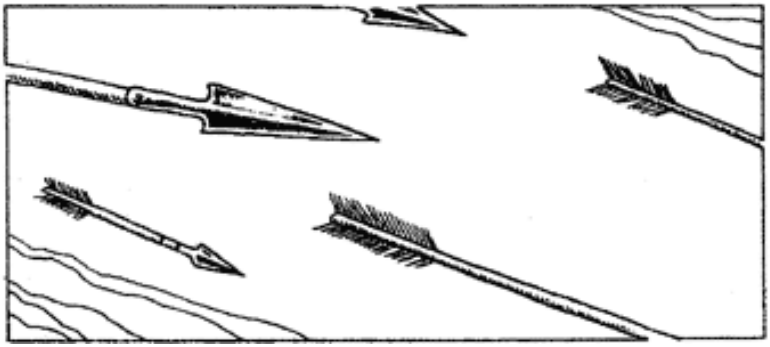
Tú no les dices nada acerca de la destrucción del monasterio, pues son refugiados procedentes de Toran y han perdido todo cuanto poseían. Ahora su única esperanza es que los Señores del Kai dirijan el ejército a la victoria. Te enteras de que el puerto del norte fue atacado por mar y aire y de que las fuerzas de los Señores de la Oscuridad eran mucho más numerosas que la valiente guarnición del Rey. Les aseguras que Sommerlund no será

vencido y les deseas suerte en su viaje.

Pasa al número 70.

156

Negras flechas se clavan en el barro a tu alrededor. En la inclinada pendiente de la orilla del río aparecen más giaks que disparan contra ti. No hay donde refugiarse en esa orilla del río.



Si deseas tirarte al agua y nadar a favor de la corriente, **pasa al número 294**.

Si quieres atravesar el río a nado para buscar refugio entre los árboles de la otra orilla, **pasa al 245**.

157

El bosque empieza a aclararse hasta que finalmente descubres ante ti un camino entre los árboles. El camino está lleno de gente que se dirige hacia el sur. Muchos empujan carros de mano en los que transportan sus posesiones.

Si deseas unirte a los refugiados y enterarte tal vez de más cosas sobre lo que ha sucedido en el norte, **pasa al número 30**.

Si prefieres continuar hacia el sur, pero bajo el amparo de los árboles del bosque, **pasa al 167**.

158

La Llave encaja y la cerradura se abre. Empujas la puerta y te encuentras frente a un extraño anciano. En su mano derecha tiene un bastón. De repente, un rayo relampagueante sale disparado del bastón y te hiere en el pecho. Pierdes 6 puntos de RESISTENCIA. Gritando de dolor apartas de un golpe al anciano y subes corriendo las escaleras hacia la luz del día. Estás a la mitad de la subida cuando el viejo te lanza otro rayo.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número está entre el 0 y el 5, el rayo no te da y se estrella contra la pared.

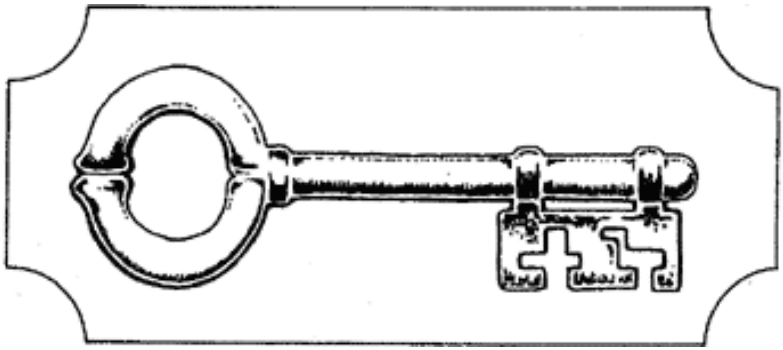
Si el número se encuentra entre el 6 y el 9, el rayo te alcanza en la espalda y pierdes otros 4 puntos de RESISTENCIA.

Si sobrevives, llegas al exterior dando tumbos y maldiciendo tu mala suerte. Pues fue mala suerte descubrir por casualidad el templo secreto de la secta de malvados druidas. Pero eres afortunado de haber escapado con vida. Rápidamente vuelves al camino, que ahora se pierde al otro lado de la colina.

Pasa al número 106.

159

Tu plan no da resultado, pues el mercader no te permite entrar en su carruaje. De pronto da un chasquido con los dedos y el



guardaespaldas echa mano de su cimitarra.

Si quieres luchar con él, **pasa al número 191**.

Si decides saltar del carruaje en marcha y escapar corriendo, **pasa al 234**.

160

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si está entre el 0 y el 4, eres descubierto y **pasas al número 286**.

Si el número está entre el 5 y el 9, los lobos fatídicos no te descubren y se alejan lentamente por el otro extremo de la pendiente. **Pasa al número 10**.

161

Cuando te sientas en el trono, la serpiente de piedra avanza despacio sobre su columna. De repente un frío sudor comienza a recorrerte el cuerpo. Empuñas el arma con mano temblorosa por si la serpiente te ataca. De la cabeza de esa extraña estatua

surge una roja lengua bífida que se hunde en el cuenco de luz verde encima de tu cabeza. Lentamente la lengua emerge sujetando una Llave de oro que, con gran sorpresa tuya, deja caer en tu regazo. Un panel en la pared oriental se abre con un ruido metálico poniendo al descubierto una salida.

Tomas la Llave y sales de la cámara lo más rápidamente posible.

Pasa al número 209.

162

Al aproximarte a los hombres, les llamas. Ellos se vuelven para mirarte y tu sientes un escalofrío y el corazón comienza a latirte con violencia: son drakkarim disfrazados que de repente cargan contra ti. Te derriban al suelo, te atan con cuerdas y te arrastran tras ellos a lo largo del camino. Te han quitado la mochila y las armas, pero no te han registrado la ropa ni despojado de las Coronas de oro. Se ríen amenazadoramente y comentan con todo detalle las torturas que te esperan en su campamento.

Si posees la disciplina de Poder mental sobre la materia, **pasa al número 258**.

Si no posees esa habilidad, **pasa al 127**.

163

Al cabo de casi media hora notas que la corriente se vuelve más impetuosa. Alzando la cabeza para mirar sobre la superficie del agua, descubres que te estás acercando a un remolino en medio de una gran curva del río. Si te atrapa, es seguro que te ahogarás, así que nadas raudamente hacia la orilla derecha y continúas tu misión a pie, cargando con todo tu equipo.

Pasa al número 321.

164

Después de abrir con cuidado los tapones de las botellas hueles su contenido. Parece que son diferentes clases de vinos. De pronto te fijas en una botellita que estaba medio oculta por las otras. Le quitas el tapón y por el olor reconoces que es aléter, una poción vigorizante de color anaranjado.

Puedes quedarte con esta poción y beberla antes de alguna pelea. Aumentará en 2 puntos tu DESTREZA EN EL COMBATE mientras dure la lucha. No te olvides de anotarla en tu *Carta de Acción* y de tacharla cuando la hayas usado.

Después decides explorar el establo **pasando al número 308**.

165

Te despiertas con fiebre. Ante tus ojos desfilan imágenes que en seguida se desvanecen. El dolor de la espalda es muy intenso y te hace gritar para desahogarte. Sientes sobre tu frente un paño frío y húmedo y vislumbras el rostro preocupado de una joven. Un anciano le susurra algo al oído y luego desaparece de

tu vista. La muchacha se arrodilla a tu lado y te conforta con palabras amables y tranquilizadoras. Pero la luz vuelve a extinguirse rápidamente y de nuevo te hundes en una total oscuridad.

Pasa al número 212.

166

Estás en presencia de un gran mal. Tu mente es sometida a prueba por un ser poderoso e intemporal y debes defenderte. La lucha ha comenzado y tu cordura está en peligro. Se trata de una prueba larga y tortuosa durante la cual experimentas muchas apariciones fantásticas y terribles que te tientan y espantan. Después de ella pierdes 4 puntos de RESISTENCIA y caminas vacilante hacia el túnel.

Pasa al número 104.

167

Llevas recorrida aproximadamente una milla cuando divisas dos piernas que asoman por detrás de una gran roca.

Si posees y decides utilizar la disciplina de Sexto sentido, **pasa al número 178**.

Si deseas examinarlas más de cerca, **pasa al número 88**.

Si prefieres evitar el encuentro con la persona a quien pertenezcan esas piernas y seguir tu camino por el bosque, **pasa al número 264**.

168

Trepas al techo del opulento carruaje y te acurrucas entre los baúles y fardos del equipaje. La noche pronto cubrirá con su oscuridad el camino. Un viento frío sopla del oeste y te arropas en la capa para resguardarte de él. Escuchas voces debajo de ti en el carruaje y percibes un aroma de carne adobada que te hace la boca agua. Eso te recuerda que estás hambriento y que debes comer ahora.

La fatiga de tantas peripecias acaba por vencerte y te duermes con un sueño intranquilo.

Pasa al número 64.

169

Al pasar junto a las calaveras, cada una de ellas gira lentamente como para vigilar todos tus movimientos. Has atravesado media cámara cuando oyes el agudo crujido de huesos que se rompen. En esto ves unas formas horribles que asoman por el interior de las calaveras y extienden sus alas.

Diez criaturas aladas y viscosas te atacan y debes combatir contra ellas como si fueran un único enemigo.

Bichos de la cripta: Destreza en el Combate 16 Resistencia 16

Puedes eludir el combate después del primer asalto y escapar a través del corredor abovedado **pasando al número 23**.

Si vences en el combate, **pasa al 137**.

170

Ilustración XI

El túnel está oscuro y en su interior el aire es mucho más frío que fuera. Avanzas con mucha precaución apoyando una mano en la pared del túnel para ayudar a tu sentido de la orientación. Después de caminar durante unos tres minutos en total oscuridad, percibes un olor a podrido delante de ti, semejante al de carne putrefacta. Si tienes una antorcha y yesca, enciende la antorcha para ver por donde vas.

De repente algo muy pesado se precipita desde el techo sobre tu espalda y te hace caer de rodillas. Es un alacrán zapador y debes luchar contra él, pues trata de estrangularte con sus largos tentáculos viscosos.

Alacrán zapador: Destreza en el Combate 17 Resistencia 7

Si no tienes antorcha, resta 3 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE durante esta lucha. El alacrán zapador es inmune al ataque psíquico e insensible a la afinidad animal.

Si vences, **pasa al número 319**.

171

Estás en el lindero mismo del bosque cuando tu caballo se encabrita agonizante. El kraan ha hincado sus garras en las patas traseras del caballo e intenta tirarte al suelo batiéndote con sus alas. El cruel jinete giak chilla con deleite al azuzarte con su lanza. Saltas de la silla y corres a refugiarte entre los árboles, abandonando al pobre caballo moribundo entre las garras del kraan.

Pasa al número 303.

Es un alacrán zapador y debes luchar contra él, pues trata de estrangularte con sus largos tentáculos viscosos.

172

Se hace de noche y pronto te rodea la oscuridad. Seguir adelante no tiene sentido, pues es seguro que te perderías. Atas el caballo a un árbol y te envuelves en la verde capa del Kai. En seguida te quedas dormido, pero tu sueño es desasosegado.

Te despierta el sonido lejano de tropas. Ves al otro lado del lago las negras figuras de los drakkarim y una manada de lobos fatídicos. Un kraan aparece encima de los árboles y se posa en el tejado de una choza de madera. Está montado por una criatura vestida de rojo. El kraan levanta el vuelo y empieza a cruzar el lago hacia el sitio donde tú estás escondido.

Si deseas usar la disciplina de Camuflaje para ocultarte tú y tu caballo, **pasa al 114**.

Si deseas cabalgar hacia el interior del bosque para escapar del kraan, **pasa al número 239**.

Si deseas disponerte a luchar contra esa bestia, **pasa al 29**.

173

Al llegar a la puerta oyes el estruendo que produce una losa gigante que cae del techo. Giras sobre ti mismo y ves que la salida está bloqueada.

Si tienes una Llave de plata, puedes intentar abrir la puerta **pasando al número 158**.

Si no posees una Llave de plata, **pasa al número 259**.

174

Llevas casi una hora flotando río abajo y la corriente se ha vuelto mucho más impetuosa. Eres arrastrado hacia un remolino que hay en el centro de un meandro del río. Comprendes que, si te atrapa ese remolino, tendrás muy pocas posibilidades de librarte de morir ahogado. Te arrojas al agua y, cuando empiezas a nadar en dirección a la orilla, tienes la mala suerte de perder la mochila y las armas. Sin tu equipo llegas a la ribera, que está cubierta de árboles.

Pasa al número 190.

175

Haciendo señas con los brazos a la caballería que se aproxima, reconoces en esos jinetes a guardabosques del ejército real, leñadores aguerridos que vigilan la revuelta frontera occidental del reino. Tu alegría al verles pronto se desvanece cuando descubres que huyen de una manada de lobos fatídicos montados por vociferantes giaks. Flechas negras caen sobre los guardabosques a medida que los lobos fatídicos se les acercan más y más.

Si posees la disciplina de Camuflaje, **pasa al número 182**.

Si deseas ponerte a cubierto y esconderte, **pasa al número 41**.

Si quieres cruzar a la otra orilla, **pasa al número 116**.

176

Te escondes detrás de unos espesos arbustos de manera que el lobo fatídico y su jinete no vean tu caballo blanco. Afortuna-

damente consigues no ser descubierto: la bestia pasa de largo al trote y desaparece por el camino que tú has seguido.

Si deseas atacar a los restantes lobos fatídicos y a sus jinetes, **pasa al número 253**.

Si decides continuar internándote en el bosque, **pasa al 126**.

177

Registras todos los armarios de la pequeña cabaña, pero no encuentras nada de utilidad o de valor. Te das cuenta de que has perdido demasiado tiempo allí y debes proseguir tu viaje sin más tardanza.

Pasa al número 83.

178

Tu destreza te permite reconocer las botas y polainas de un soldado del Rey. Presientes que el hombre está herido y necesita ayuda.

Si deseas ayudarle, **pasa al número 88**.

Si prefieres dejarle allí, **pasa al 264**.

179

Has sido divisado por los guardias, que te apuntan con sus ballestas.

Si decides levantar las manos sobre la cabeza y caminar despacio hacia ellos, **pasa al número 318**.

Si deseas correr a refugiarte entre los árboles, **pasa al 51**.

180

Te ven alzar el arma y al instante te atacan.
Si decides luchar contra ellos, debes hacerlo de uno en uno.

Jefe: Destreza en el Combate 15 Resistencia 22

Soldado 1: Destreza en el Combate 13 Resistencia 20

Soldado 2: Destreza en el Combate 12 Resistencia 20

Si matas a los tres, **pasa al número 62**.

Si deseas eludir la lucha, **pasa al 22**.

181

Instintivamente te agachas y te tiras al suelo para esquivar la saeta de la ballesta. El bandido dispara y notas que la saeta te roza el brazo izquierdo desgarrándote la manga del jubón. Das gracias a los dioses por tu buena suerte y echas a correr con toda la rapidez que te permiten tus piernas.

Los otros bandidos no tienen ballestas y pronto desisten de darte caza. Después de correr un buen trecho, les dejas muy atrás. Has perdido las armas y el equipo,[5] pero no la vida.

Te detienes lo suficiente para vendarte el brazo herido y luego continúas caminando hacia las defensas exteriores de la capital.

Pasa al número 288.

182

Tres guardabosques pasan al galope por la orilla del río, perseguidos de cerca por giaks montados en rugientes lobos fatídicos. Pero la disciplina de Camuflaje te salva de ser descubierto. El destacamento de malvados giaks prosigue su persecución sin dirigir una sola mirada al río.

Pasa al número 174.

183

El oficial ordena a sus hombres que se detengan y te pregunta qué vas buscando. Le dices quién eres y cómo el monasterio del Kai ha sido destruido. Tu información le entristece profundamente. Te ofrece un caballo y te ruega que le acompañes a ver al Príncipe Pelathar, el hijo del Rey.

Si aceptas, **pasa al número 97**.

Si decides declinar su ofrecimiento, **pasa al 200**.

5Al final del segundo párrafo dice: 'Has perdido las armas y el equipo.' Puedes ignorar esta información a no ser que te hayas rendido a los bandidos (esto es, si has llegado a esta sección procedente de la Sección 205). No hagas cambios en tu *Carta de Acción*. La orden se refiere a lo que ocurre en la Sección 205, pero también se puede llegar a esta sección desde la Sección 22.

184

El carruaje corre sin gobierno y dando tumbos por el desigual terreno que bordea el camino. Con gran dificultad consigues conducir a los caballos espantados al camino y detener el carruaje.

Una rápida búsqueda en su interior te permite encontrar 40 Coronas de oro, una Espada y provisiones suficientes para 4 comidas. Si deseas quedarte con todos esos artículos, anótalos en tu *Carta de Acción*.

La fatiga de tantas penalidades acaba por vencerte. Debes tomar una comida. Después te quedas profundamente dormido.

Pasa al número 64.

185

Aguzas la vista y escudriñas los árboles tratando de descubrir algún indicio del arquero escondido. No tienes que esperar mucho, pues al momento un intenso dolor te lacera el pecho y el empuje de tres negras flechas te derriba de espaldas. Dos de ellas se te han clavado profundamente entre las costillas y la tercera te ha atravesado el muslo.

Lo último que ven tus ojos son las altas copas de los árboles encima de ti y una gran libélula verde que se posa sobre la hebilla de tu cinturón.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

186

Los kakarmi desaparecen entre la densa maleza y tú te encuentras pronto perdido. Después de andar sin rumbo durante

casi dos horas, oyes el sonido de una corriente de agua. Decides investigar más de cerca.

Pasa al número 106.

187

Dos caras peludas aparecen por encima del tronco. Y dos pares de ojos miran fijamente tu arma. Ambos animalitos lanzan un grito de terror y, saltando del tronco, desaparecen en el interior del bosque.

Si deseas seguirlos, **pasa al número 186**.

Si prefieres dejarlos en paz y continuar tu camino, **pasa al número 228**.

188

Ves cómo la sombra del kraan se agranda a tu alrededor. De repente te ataca y te derriba boca abajo con la fuerza de su acometida.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número así obtenido está entre el 0 y el 6, el kraan te arrebata la mochila. Pierdes así todo tu equipo.

Si el número está entre el 7 y el 9, Conservas intacta la mochila, pero resultas herido en ambos brazos. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA y corres a refugiarte entre los árboles.

Pasa ahora al número 303.

189

Agradeces el entrenamiento del Kai y tu rapidez de pensamiento, pues el pantano podía haber resultado tan mortífero como cualquier drakkarim o kraan.

Te preocupa el tiempo que has perdido y te apresuras a reemprender la marcha a través del bosque hacia el sur. Ves delante de ti una ancha senda que conduce en esa dirección.

Pasa al número 118.

190

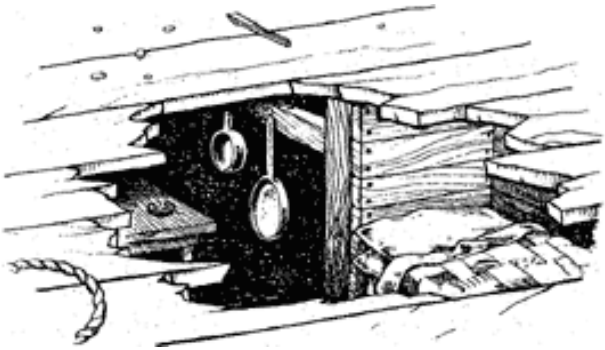
Caminas tres millas por la orilla del río hasta que topas con los restos de una barcaza. Parece haber servido de refugio a alguien, pues a través de una abertura en la cubierta ves una cama y utensilios de cocina.

Si deseas explorar la barcaza, **pasa al número 20**.

Si quieres proseguir tu camino, **pasa al 273**.

191

El guardaespaldas desenvaina una gran cimitarra y la esgrime sobre tu cabeza.



Guardaespaldas: Destreza en el Combate 11 Resistencia 21

Si vences, **pasa al número 24**.

Si durante la lucha deseas eludir el combate, puedes saltar del carruaje en marcha **pasando al número 234**.

192

Ves las mandíbulas de afilados colmillos de los lobos fatídicos y oyes los horribles gritos de los giaks. Dos de ellos vienen derechos contra ti. Tu caballo salta sobre las bestias que se aproximan y las cocea hasta tirarlas al suelo, salvándote de una muerte cierta. Golpeas con furia a un giak abriéndole una ancha herida en la cabeza. De pronto, como por un milagro, has atravesado la manada de lobos y sigues al galope por el camino despejado.

Pero una sombra te persigue. Es un kraan que se lanza en picado. Su blanco eres tú.

Si te desvías del camino y tuerces para ponerte a resguardo entre los árboles, **pasa al número 171**.

Si, haciendo caso omiso del kraan, continúas galopando por el camino a la mayor velocidad posible, **pasa al número 120**.

193

La bestia y su jinete yacen muertos. Encuentras un Pergamino medio oculto entre el cinturón del giak. Puedes tomarlo si lo deseas, pero recuerda anotarlo en tu Carta de Acción. Los otros lobos fatídicos se lanzan a la carga contra ti por el sendero.

Si deseas combatir contra ellos, **pasa al número 253**.

Si deseas escapar al interior del bosque, **pasa al 126**.

194

Saltas hacia el carro. La gente corre en todas direcciones cuando los kraan atacan y se llevan por los aires tenebrosos a sus pobres víctimas. Un enorme kraan planea sobre el carro y tres rugientes giaks saltan de su lomo sobre los espantados caballos. Debes pelear contra ellos o abandonar el carro y correr a refugiarte en una casa de labor cercana.

Si deseas luchar con los giaks, **pasa al número 208**.

Si quieres salir corriendo hacia la casa de labor, **pasa al 148**.

195

Limpiando la sangre del oso de tu arma, descubres la boca de una cueva escondida detrás de la roca desde la que te atacó el oso.

Si deseas investigar en la cueva, **pasa al número 59**.

Si decides proseguir tu camino, **pasa al número 106**.

196

Sigues al hombre que te conduce a una pequeña biblioteca fuera de la sala principal. Empuja uno de los numerosos libros que se alinean en las estanterías a lo largo de las cuatro paredes y oyes un clic metálico. Una sección de la librería se desliza lentamente hacia atrás y deja al descubierto un pasadizo secreto.

Si deseas seguir al hombre por el pasadizo, **pasa al número 332**.

Si no quieres entrar en el oscuro corredor, sal del ayuntamiento y vuelve a la calle. **Pasa en ese caso al número 144**.

197

El drakkar yace muerto en el fondo de la balsa. Tiene una Espada corta y 6 Coronas de oro que si quieres puedes quedarte. Arrojas el cadáver al agua, donde flota unos pocos segundos antes de desaparecer en el fondo helado.

Agarrando el timón, conduces la balsa al otro lado del lago, donde desembarcas.

Pasa al número 172.

198

Presientes que hay alguien más detrás de la mampara. En la tienda reina una extraña atmósfera de maldad. Mantente en guar-

dia, algo no va bien.

Si deseas salir a la calle, **pasa al número 7**.

Si decides examinar los artículos del mostrador, **pasa al número 152**.

199

La mayor parte de los armarios y cajones están vacíos. Quienquiera que viviese allí se llevó casi todas sus posesiones. Aun así consigues reunir en el sótano fruta suficiente para una comida. Anótala en tu *Carta de Acción*.

Pasa al número 81.

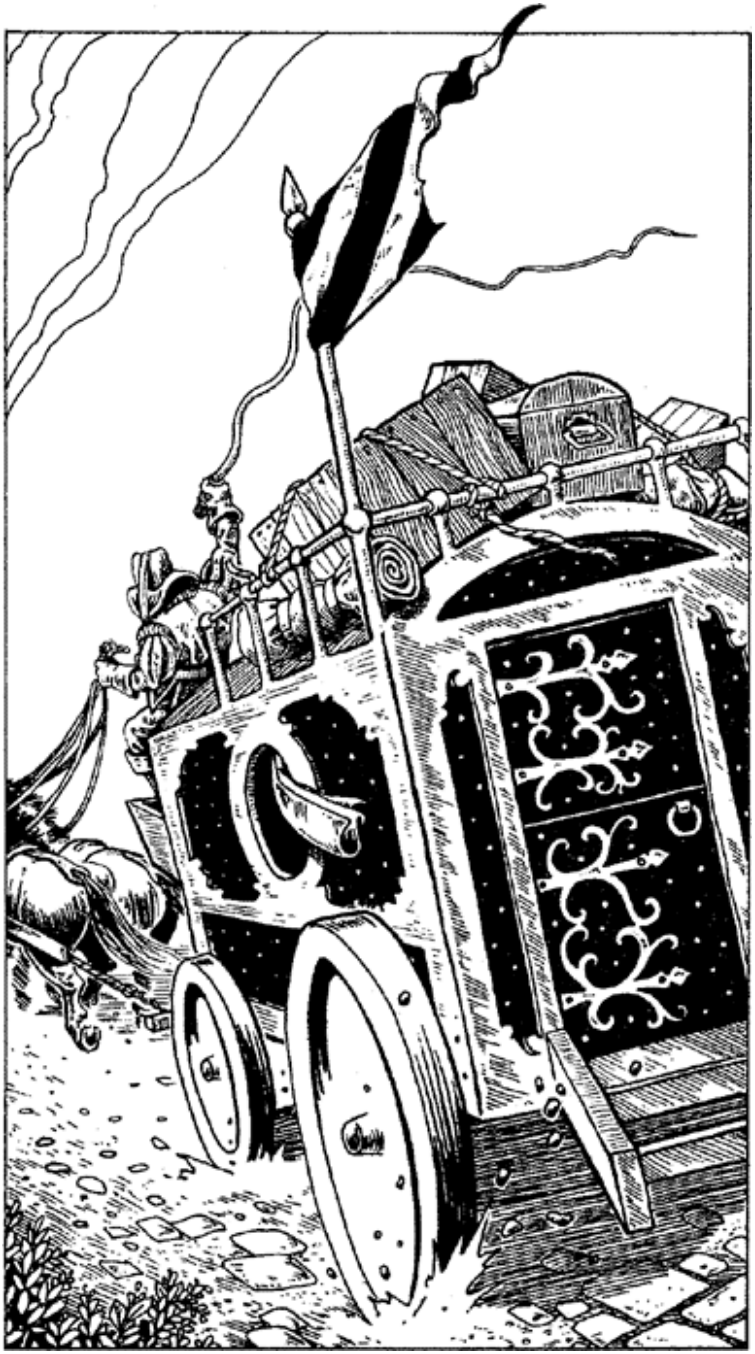
200

Ilustración XII

Comienza a hacerse de noche. Las sombras de los árboles se tornan más largas y oscuras. Cuando te dispones a hacer un alto y descansar, ves a través de los árboles filas de gentes que caminan hacia el sur por una amplia calzada. Te acercas y divisas un gran carruaje de mercader en medio de una nube de polvo. Va tirado por seis potentes caballos y avanza mucho más deprisa que el resto de los vehículos. Podría ser para ti un medio de llegar con mayor rapidez a la capital.

Si deseas utilizar la disciplina de Camuflaje y esconderte entre los bultos del equipaje atados en el techo del carruaje, **pasa al número 168**.

Si decides saltar al carruaje, **pasa al número 78**.



Te acercas y divisas un gran carruaje de mercader en medio de una nube de polvo.

201

Sigues el abrupto sendero durante casi una hora hasta que descubres delante de ti una bifurcación de la que sale una senda más ancha que conduce hacia el sur.

Si deseas dirigirte hacia el sur por la nueva senda, **pasa al número 238**.

Si quieres ir hacia el este, **pasa al 15**.

Si prefieres encaminarte hacia el oeste, **pasa al 130**.

202

Espoleando a tu caballo, bajas al galope el largo tramo de camino en dirección hacia la capital. Al cabo de unos pocos minutos, el caballo aminora de pronto su marcha hasta que se para cojeando. Desmontas y alzándole la pata delantera la examinas. Maldices tu mala suerte al comprobar que ha perdido la herradura y se ha lastimado malamente la pezuña. No tienes más remedio que abandonarlo y proseguir a pie lo más deprisa que te sea posible.

Pasa al número 58.

203

De repente un punzante dolor te abrasa el pecho al estallar algo contra él en medio de una explosión de chispas rojas.

Pierdes 10 puntos de RESISTENCIA. A través del humo ves que el mago se dispone a arrojarte otro explosivo.

Si aún te quedan 10 o más puntos de RESISTENCIA, **pasa al número 80**.

Si tienes menos de 10 puntos de RESISTENCIA, **pasa al 344**.

204

Después de caminar durante una hora, llegas a una bifurcación. El sendero por el que vas continúa hacia el sur y allí se le une otro sendero que proviene del oeste. Comprendes que el sendero del oeste te llevaría de nuevo a la región pantanosa, así que prosigues hacia el sur.

Pasa al número 111.

205

Su jefe recoge el equipo que tú has echado a un lado[6] y te indica que te adelantes por el camino. Muecas burlonas aparecen en los rostros de los otros dos hombres y de repente te das cuenta de que no son soldados. Tratas reparar tu error y escapar de ellos echando a correr hacia la lejana capital.

Oyes detrás de ti el sonido fatídico de una ballesta al ser tensada y un escalofrío de terror te recorre la espina dorsal.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número está entre el 0 y el 4, **pasa al número 181**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 145**.

6Asegúrate de borrar todos los objetos y contenedores de tu *Carta de Acción* (por ejemplo Armas, Mochila, Objetos especiales y bolsillos del cinturón).

El autor puede no haberse dado cuenta de que el Colgante de la Estrella de Cristal y el Mapa de Sommerlund pueden encontrarse entre los objetos perdidos. Simplemente puedes decidir quedarte con esos objetos si es que los tienes. No obstante, si prefieres llevar a cabo una interpretación estricta del texto, lo justo sería que no mires el mapa si no tienes el Mapa de Sommerlund como objeto en la mochila.

206

El sendero desemboca pronto en un camino real donde un poste indicador señala hacia Toran al norte y hacia Holmgard al sur. Tú te diriges hacia el sur, donde está la capital.

Pasa al número 224.

207

La senda se une pronto con una ancha calzada que cruza la corriente por un puente de piedra. Un poste de señales en el puente apunta hacia Toran al norte y hacia Holmgard al sur. La calzada está atestada de gente que se dirige hacia el sur. Algunos empujan carritos de mano en los que llevan sus posesiones. Te reúnes con la columna de refugiados y marchas hacia la capital.

Pasa al número 30.

208

Las crueles criaturas te atacan con sus lanzas. Debes luchar contra ellas como si fueran un solo enemigo.

Giaks: Destreza en el Combate 15 Resistencia 13

Si vences, puedes correr a refugiarte en la casa de labor **pasando al número 148**.

O puedes volver al bosque **pasando al 320**.

209

Ves ante ti un corredor que asciende en pronunciada subida. Cuando llegas a lo más alto del mismo, una puerta de piedra se desliza hacia un lado descubriendo otro pasadizo.

Te introduces por la abertura, que al instante se cierra con un crujido.

Pasa al número 23.

210

En la misma puerta te detiene un oficial del ayuntamiento y te pide que le expliques el motivo de tu presencia alli. Con toda serenidad le informas de que tienes un mensaje urgente para el Rey y él se apresura a llevarte a la cámara del burgomaestre.

Un distinguido anciano, vestido con una túnica de color púrpura oscuro, te saluda y escucha tu historia. Después te toma del brazo y te conduce a una biblioteca contigua, cuya puerta cierra tras él. Empujando uno de los miles de libros que se alinean en las estanterías, acciona y descorre un panel secreto en la pared. Luego te hace señas para que le sigas.

Si deseas seguirle por el oscuro pasadizo, **pasa al número 332**.

Si no te fías plenamente de ese hombre y prefieres salir del ayuntamiento, **pasa al número 37**.

211

Caminas por un corredor iluminado por una luz mortecina. El corredor desemboca en una gran cámara cuadrada con una puerta de roble en la pared opuesta.

Si posees la disciplina de Sexto sentido, **pasa al 244**.

Si deseas cruzar la cámara para ir hacia la puerta, **pasa al número 173**.

Si prefieres salir a la superficie y continuar tu viaje, **pasa al 106**.

212

Ilustración XIII

Cuando te despiertas, del dolor sólo te queda el recuerdo. Restituye los puntos de RESISTENCIA que habías perdido, hasta recuperar la cantidad original. Un hombre de elevada estatura vestido con una blanca túnica está de pie delante de ti, con una escudilla llena de hierbas en las manos. Después de echar las hierbas en un cazo de agua hirviendo, se vuelve para saludarte.

-Has estado muy cerca de la muerte y has contemplado su rostro, Señor del Kai, pero la vieja Parca aún no te ha reclamado para que pases a formar parte de su rebaño. Estás curado en el cuerpo, pero presiento que estás herido en el espíritu. ¿Qué es lo que tanto te preocupa?

Reconoces en aquel hombre a uno de los médicos más antiguos del Rey. La paloma que lleva bordada en oro en las mangas de la túnica es el emblema de su respetada profesión. Le cuentas al venerable anciano los acontecimientos que han tenido lugar en el monasterio y tu peligroso viaje para ver al Rey.

Un hombre de elevada estatura vestido con una blanca túnica está de pie delante de ti, con una escudilla llena de hierbas en las manos.

Asiéndote del brazo con delicadeza te ayuda a levantarte de la cama y te ruega que le acompañes. Observas que te encuentras en una habitación ricamente decorada, de la que sale un largo corredor engalanado con tapices. Poco a poco caes en la cuenta del lugar en que te hallas.

Es la ciudadela de Holmgard y estás a punto de ver al Rey.

Pasa al número 350.

213

Has estado caminando penosamente por el bosque durante casi dos horas. Te asalta el temor de haberte perdido, temor que comienza a parecerte realidad. Aparte del graznido lejano y ocasional de algún kraan, no has visto ni oído ninguna otra señal que delate la presencia de enemigos en esa parte del bosque. Al descender de un rocoso promontorio divisas algo insólito en la enmarañada espesura.

Pasa al número 331.

214

El sendero se va estrechando cada vez más hasta que desaparece por completo entre la densa maleza. No puedes seguir adelante en esa dirección, por lo que debes volver al claro.

Pasa al número 125 y toma el camino del sur.

215

Sales a un pequeño claro. En medio de él ves los restos del esqueleto de un enorme animal. Hacia el sur arranca un estrecho

sendero que se pierde en la lejanía.

Si deseas examinar el esqueleto, **pasa al número 346**.

Si prefieres continuar tu camino, **pasa al 14**.

216

Le tocas con una mano la frente y con la otra el brazo herido y sientes cómo el calor de tus poderes curativos sale de tu cuerpo y comunica fuerzas al herido.

Te dice que se llama Trimis y que es un soldado del ejército del Príncipe Pelathar. El Príncipe y sus tropas están librando batalla en la región del sur, donde una gran fuerza de los Señores de la Oscuridad ha asaltado el puente de Alema. Durante la batalla, Trimis ha sido arrebatado en el aire por un kraan que luego le ha dejado caer en el bosque.

Acomodas lo mejor posible al soldado y continúas tu misión.

Pasa al número 264.

217

Escapas rápidamente del loco y doblas la esquina entrando por una oscura callejuela de casas pequeñas y apretadas unas contra otras. Al final de la callejuela, sobre una puerta verde, cuelga un letrero que dice:

Si deseas penetrar en la tienda, **pasa al número 91**.

Si prefieres esperar hasta estar seguro de que el loco ha desaparecido y entonces volver a la calle principal, **pasa al número 7**.

218

Tus sentidos te revelan que hacia ti se dirigen no sólo caballos. Entonces percibes a lo lejos agudos graznidos, el grito de guerra de los giaks. Por el número de graznidos y maldiciones calculas que deben de ser más de doce giaks y probablemente otros tantos lobos fatídicos. ¡Comprendes que descubrir tu presencia quizá no sea una idea tan buena como pensabas!

Pasa al número 75.

219

Lo que resta de ti está incrustado unos cinco pies en las escaleras sobre las que te encontrabas, aplastado bajo un gigantesco bloque de granito.

Tu misión y tu vida acaban aquí.

220

El guardaespaldas desenfunda una cimitarra y arremete contra tu cabeza.

Guardaespaldas: Destreza en el Combate 11 Resistencia 20

Si le vences, **pasa al número 24**.

Si deseas eludir el combate en cualquier momento de la lucha, puedes saltar del carruaje en marcha **pasando al número 234**.

221

Precavidamente te acercas a la base de la empalizada. Los troncos están toscamente cortados y presentan numerosos salientes en los que puedes apoyar los pies para trepar por ellos. Al llegar a lo alto de la valla, te encuentras frente a una ballesta. El soldado que la sostiene ante tu cara te indica por señas que desciendas por una escala de madera. Sin discutir con el soldado, bajas lentamente por la escala.

Pasa al número 318.

222

Más adelante descubres un camino forestal que se bifurca.

Si decides utilizar la disciplina de Rastreo, **pasa al número 67**.

Si deseas tomar el sendero del sur, **pasa al número 140**.

Si eliges el del este, **pasa al número 252**.

223

Con gran esfuerzo consigues remover el pesado tronco de la orilla. Haces un envoltorio con tu equipo y lo escondes en un hueco del tronco. Después pones éste a flote y te subes en él. La corriente pronto te empuja río abajo.

Al cabo de unos siete minutos, oyes el sonido de caballos por la orilla izquierda.

Si deseas esconderte detrás del tronco, **pasa al número 75**.

Si decides ponerte en pie y llamar la atención de los jinetes, **pasa al 175**.

224

Has cabalgado varias millas sin avistar señal alguna de refugiados ni de enemigos. Te diriges hacia una elevada sierra que se encuentra a media distancia de allí. Desde ella es posible que divises la capital.

Al alcanzar la cumbre, la vista que contemplas te llena de esperanza, pero aún tienes que enfrentarte con un reto.

Pasa al número 153.

225

Reconoces el lenguaje de los kakarmi, una raza inteligente de animales que viven en los bosques de Sommerlund y cuidan de ellos. No tienes nada que temer de estos seres, pues son muy tímidos y amables en su manera de comportarse. Utilizando la disciplina de Afinidad animal les llamas en su extraña lengua nativa.

Si les dices: '-No temáis, soy un amigo;' **pasa al número 187**.

Si les dices: '-Soy un Señor del Kai. No deseo haceros ningún daño. Sólo quiero hablar con vosotros;' **pasa al número 39**.

226

Al principio el descenso es muy fácil, pero para ver con nitidez y las piernas te flaquean. Los arañazos que te has hecho con las plantas de adormidera empiezan a afectarte y súbitamente resbalas y caes de cabeza sumiéndote en una total oscuridad.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número está comprendido entre el 0 y el 4, **pasa al 277**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 338**.

227

Ahora permaneces hundido hasta la cintura en el agua fangosa. El aire está infestado de pequeños insectos que te pican en la cara y se te meten por las narices. Algo se te enrosca alrededor de la pierna. Es una víbora de los pantanos y debes luchar con ella.

Víbora de los pantanos: Destreza en el Combate 16 Resistencia 6

Si en la pelea pierdes puntos de RESISTENCIA, **pasa al número 271**.

Si matas al animal sin perder ningún punto de RESISTENCIA, **pasa al 348**.

228

El sendero continúa hacia el este, pero pronto desaparece entre la espesa maleza.

Si prosigues tu camino en esa dirección, cortando la maleza con tu hacha, **pasa al número 140**.

Si te diriges hacia el sur, por donde los matorrales son menos densos, y sigues a través del bosque, **pasa al número 215**.

229

El kraan planea sobre tu cabeza, levantando polvo con el batir de sus enormes alas negras. El polvo se te mete por los ojos y la nariz y empiezas a toser. Entonces la bestia te ataca.

Debes pelear con ella a muerte. A causa del polvo, resta 1 punto de tu DESTREZA EN EL COMBATE.

Kraan: Destreza en el Combate 16 Resistencia 25

Si le vences, puedes elegir entre estas posibilidades:

Puedes registrar el cadáver del kraan **pasando al número 267**.

O puedes continuar tu viaje por el sendero del este **pasando al número 125**.

230

A lo lejos distingues las siluetas de soldados en unas barcazas que han tendido a modo de puente a través del río. Oyes los roncos rugidos de los lobos fatídicos que vuelven por la orilla opuesta.

Por una vez desechas toda precaución y corres a lo largo de la ribera hacia las distantes barcazas.

Pasa al número 179.

231

Estás a punto de preguntarle el precío de las pocíones cuando el biombo de bambú se viene abajo con gran estrépito y un joven salta sobre ti. En la mano sostiene una larga daga de hoja curvada.

Está encima de ti y debes luchar para salvar la vida.

Salteador: Destreza en el Combate 13 Resistencia 20

Si le matas en 4 asaltos, **pasa al número 94**.

Si después de 4 asaltos aún sigues combatiendo, **pasa al 203**.

Puedes dejar el combate después de 2 asaltos escapando por la puerta delantera. Si deseas hacerlo, **pasa al número 7**.

232

El jefe, de grosero aspecto, se acerca a ti y te dice:

-Nuestras exigencias son muy simples, amable señor: la bolsa o la vida.

Si deseas luchar contra ellos, **pasa al número 180**.

Si decides echar a correr, **pasa al 22**.

233

Al cabo de casi una hora das alcance al caballo y consigues tranquilizarlo. Te has alejado bastante al norte de la cabaña, pero confias en que encontrarás el camino de vuelta.

Montas a caballo y, dejando atrás la cabaña, reanudas el viaje hacia el sur.

Pasa al número 206.

234

Saltas del carruaje en marcha, pero caes en muy mala postura y te rompes un tobillo. Sientes un dolor terrible y pronto pierdes el conocimiento.

Por desgracia no vuelves a recobrarlo. Quizá te interese saber que tu cabeza sirve ahora de adorno a la silla de montar de un kraan.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

235

El caballo del Príncipe es realmente un magnífico animal, rápido y seguro. Galopa por el tortuoso sendero como si fuera una calzada recta. Al fin, el ruido de la batalla se extingue a lo lejos.

Tienes hambre y debes tomar una comida mientras cabalgas.

Al cabo de varias millas el sendero termina bruscamente en una bifurcación. Hay en ella un poste de señales, pero alguien lo ha cortado y derribado.

Si decides utilizar la disciplina de Rastreo, **pasa al 254**.

Si deseas torcer a la izquierda, **pasa al número 32**.

Si quieres doblar a la derecha, **pasa al 146**.

236

La Gema flota en el aire sobre la boca del esqueleto del rey, brillando con un intenso fulgor rojo. De repente una ardiente llamarada carmesí hace explosión desde el sarcófago y destroza la Gema por completo.[7] La onda explosiva te arroja contra la pared opuesta y caes inconsciente.

Cuando despiertas, la cámara está totalmente vacía. El esqueleto del rey y el sarcófago han desaparecido. Tú pierdes 6 puntos de RESISTENCIA y tu inicial DESTREZA EN EL COMBATE queda reducida en 1 punto para el resto de tu vida.

Te pones en pie con gran cuidado y te diriges tambaleándote hacia el túnel.

Pasa al número 104.

---

7 Acuérdate de borrar la Gema Vordak de tu *Carta de Acción*. Si tienes dos Gemas, sólo tienes que borrar una de ellas. La DESTREZA EN EL COMBATE perdida es permanente para el resto de la aventura.

237

Utilizas al máximo tu disciplina del Kai y rápidamente excavas un profundo hoyo en la tierra movediza de la arbolada ladera. Te envuelves en la capa y cubres con algunas ramas sueltas tu improvisado refugio.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si te sale un número entre el 0 y el 4, no eres descubierto y **pasas al número 265**.

Si sacas un número entre el 5 y el 9, no tienes esa suerte y **pasa al número 72**.

238

El sendero serpentea entre pequeñas colinas cubiertas de bosques y fin almente conduce hasta unas ruinas. Un fuego ha debido de arder allí hasta hace poco tiempo, pues las cenizas aún están calientes y echando humo. Presientes en ese lugar un posible peligro.

Puedes partir en dirección sur **pasando al número 42**.

O puedes dirigirte hacia el norte **pasando al número 68**.

239

Mientras te internas velozmente en el bosque, oyes el aleteo del kraan que vuela sobre los árboles y desaparece hacia el norte. Sigues cabalgando durante casi una hora hasta que llegas a un claro. Del otro extremo del mismo arranca un sendero que conduce hacia el sur.

Si deseas atravesar el claro y seguir ese sendero, **pasa al número 34**.

Si prefieres bordear el claro y tomar el sendero más adelante, **pasa al número 118**.

240

El sendero atraviesa una sierra de colinas boscosas y cambia de dirección hacia el este.

Pasa al número 79.

241

El hechicero hace caso de tu grito de aviso y se vuelve a tiempo para disparar un rayo de ardiente energía contra el giak. La cabeza del guerrero se desintegra en llamas y su cuerpo cae retorciéndose hasta quedar hecho un montón informe al pie de la columna.

El oficial de los giaks te ve y grita a su intimidada tropa:

-¡Ogot! ¡Ogot!

Los soldados huyen a la desbandada de las ruinas buscando ponerse a salvo en el bosque lejos de aquel lugar.

El joven hechicero se enjuga la frente y se acerca a ti tendiéndote la mano en señal de gratitud y amistad.

Pasa al número 349.

242

La tapa del sarcófago se desliza hasta el suelo con un sordo crujido. Contemplas los restos de un antiguo rey que yace rodeado aún de su tesoro. Una corona muy adornada ciñe todavía su calavera. Las mandíbulas del esqueleto están abiertas y la boca parece una oscura sima sin fondo. Se oye un retumbar lejano que parece surgir de las profundidades de la tierra.

Si posees la disciplina de Defensa psíquica, **pasa al número 166**.

Si no la posees, **pasa al 9**.

243

Al cruzar raudamente el bosque, tropiezas y caes por una escarpada pendiente yendo a parar a un sendero oculto que hay

abajo. Sobre el sendero yace un cadáver. Pertenece a un giak, un servidor malvado y cruel de los Señores de la Oscuridad. Hace muchos siglos sus antepasados fueron utilizados por los Señores de la Oscuridad para que les construyeran la ciudad infernal de Helgedad, situada en las tierras volcánicas y desérticas del otro lado de la cordillera Durncrag. La construcción de la ciudad fue una larga y torturante pesadilla y sólo los más fuertes de los giaks sobrevivieron a la atmósfera calurosa y venenosa de Helgedad. La criatura que yace ante ti es un descendiente de aquellos esclavos giaks. Le ha matado un golpe de espada que le ha abierto la cabeza. A su lado reposa una Maza. Si lo deseas, puedes tomar ese arma.

Continúa por el escondido sendero **pasando al número 97**.

244

Tus sentidos te indican que no estás solo. Corres un gran peligro. Vuelve a la superficie lo más rápidamente que puedas.

Pasa al número 93.

245

Una lluvia de flechas golpea el agua encima de ti, pero se hunden sin causarte ningún daño mientras te diriges buceando hacia la orilla opuesta.

Rápidamente sales del río y corres a refugiarte entre los árboles, lejos del alcance de los giaks, que vuelven a montar en los lobos fatídicos para proseguir la persecución.

Pasa al número 190.

246

Ilustración XIV

Cuando la balsa se encuentra en medio del lago, el hombre deja de remar y se pone de pie. Se ríe amenazadoramente y se quita la capucha mostrándote el rostro. Es un drakkar y debes luchar con él.

Drakkar: Destreza en el Combate 15 Resistencia 23

Si le vences, **pasa al número 197**.

247

El mercader parece furioso y llama a su guardaespaldas. Debes pensar algo rápidamente.

Si decides ofrecerle algo de más valor de entre los objetos que llevas en la mochila, **pasa al número 159**.

Si te dispones a combatir contra el guardaespaldas, **pasa al 220**.

248

Llegas al pie de la colina y corres a internarte en el bosque. Al cabo de unos pocos minutos descubres un antiguo sendero forestal.

Si deseas seguirlo en dirección hacia el norte, **pasa al número 44**.

Si decides dirigirte hacia el este, **pasa al 300**.

Se ríe amenazadoramente y se quita la capucha mostrándote el rostro. Es un drakkar y debes luchar con él.

249

Bajas unas escaleras de piedra que conducen a una gran cámara. Te espera un espectáculo macabro. En la pared opuesta hay una puerta, rematada por un arco, que da acceso a un oscuro corredor. La extraña luz verdosa procede de dos filas de calaveras que reposan sobre columnas de piedra. Están situadas unas frente a otras formando un horripilante pasillo a través de la cámara.

Si deseas cruzar la cámara para dirigirte hacia la puerta arqueada, **pasa al número 169**.

Si decides atacar a las calaveras, **pasa al 107**.

250

Saltando desde lo alto del tronco, te plantas delante de los dos peludos animalitos. Reconoces que son kakarmi, una inteligente raza de animales que habitan y cuidan los bosques de Sommerlund. Antes de que puedas pedirles disculpas por tu brusca aparición , los aterrorizados kakarmi se escabullen a la carrera desapareciendo en la espesura.

Si deseas seguirlos, **pasa al número 186**.

Si prefieres continuar tu camino, **pasa al número 228**.

251

Tienes suerte, pues no parecen haberte descubierto. Lentamente pasan de largo y pronto desaparecen por el otro extremo de la sierra. Tú reemprendes la carrera.

Pasa al número 10.

252

En el centro del pequeño claro ves a un grupo de personas que hablan con gran excitación y haciendo exagerados gestos con las manos. Son dos niños, tres hombres y una mujer. Llevan al hombro unos fardos en los que han envuelto sus posesiones. Sus ropas parecen de buena hechura y caras, pero están desgarradas y llenas de polvo.

Si deseas acercarte a ellos y preguntarles quiénes son, **pasa al número 155**.

Si prefieres evitar el encuentro y seguir adelante con tu misión, **pasa al número 70**.

253

Los lobos fatídicos se abalanzan sobre ti y debes luchar contra ellos de uno en uno.

Lobo fatídico 1: Destreza en el Combate 13 Resistencia 24

Lobo fatídico 2: Destreza en el Combate 14 Resistencia 23

Lobo fatídico 3: Destreza en el Combate 14 Resistencia 22

Lobo fatídico 4: Destreza en el Combate 15 Resistencia 21

Si los matas a todos en la pelea, **pasa al número 278**.

254

La habilidad de Rastreo te revela que varios rastros arrancan del sendero de la derecha en dirección hacia el de la izquierda. Las huellas pertenecen a lobos fatídicos. Los Señores de la Oscuridad utilizan a semejantes bestias como exploradores de sus ejércitos. Son criaturas malvadas y a menudo montan en ellas giaks. El sendero de la izquierda conduce hacia Holmgard y el de la derecha hacia las montañas de Durncrag. Puedes elegir la ruta que quieras.

Si deseas torcer a la izquierda, **pasa al número 32**.

Si quieres girar a la derecha, **pasa al 146**.

255

La criatura que tienes enfrente de ti es un gourgaz, un reptil de sangre fría que habita en las profundidades de las traidoras marismas de Maakenmire. Su alimento preferido es la carne humana.

La Espada del Príncipe yace a tus pies. Puedes tomar y utilizar este arma si quieres. El gourgaz se dispone a atacarte y debes librar contra él una lucha a muerte.

Gourgaz: Destreza en el Combate 20 Resistencia 30

Esta criatura es inmune al Ataque psíquico.

Si vences, **pasa al número 82**.

256

Te despiertan los graznidos de unos kraans que vuelan muy alto encima de ti en el claro cielo de la mañana. Te restregas los ojos y miras hacia arriba a través de las ramas de los árboles. Divisas a tres de esas asquerosas bestias que pasan volando hacia el norte.

Estás seguro de que no te han visto, pero por si vuelven es mejor que emprendas ahora mismo la marcha. Montas a caballo y cabalgas hacia el sur por el camino real.

Pasa al número 224.

257

En la pared de la derecha descubres una puerta de piedra, pero no parece haber medio alguno de abrirla.

Si deseas examinar la estatua, **pasa al número 133**.

Si quieres sentarte en el trono, **pasa al número 161**.

258

Utilizando la disciplina de Poder mental sobre la materia, desatas las cuerdas que te sujetan las manos. Esperas a tener una oportunidad para escapar y correr a refugiarte lo más rápidamente que puedas en la densa maleza. Negras flechas te pasan silbando, pero ya estás muy adentro del bosque y de nuevo a salvo. Has perdido la mochila y las armas, pero sigues con vida e ileso. Continúas avanzando a través de la espesura.

Pasa al número 50.

259

En aquel recinto el frío es cada vez más intenso. En el aire percibes un creciente olor a sulfuro. Oyes un sonsonete a lo lejos. Suena como si procediera de algún sitio en otra parte de la cueva. En la pared de piedra se abre una hendidura por la que aparece el extremo de una negra vara. De súbito la vara dispara un rayo azul relampagueante y te hiere en el pecho.

Sientes que la vida se te escapa poco a poco y lo último que ves es la figura de un anciano con negras vestiduras que levanta una daga sobre tu cuello.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

260

Mientras nadas hacia la orilla, ves al guardabosques despatarrado al borde del agua. Te acercas a él, pero compruebas que en la caída se ha roto el cuello y está muerto.

De repente dos giaks saltan sobre ti desde lo alto de la orilla y debes combatir contra ellos. Estás desarmado y tienes que luchar con las manos desnudas. Resta 4 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE y pelea contra ellos de uno en uno.

Giak 1: Destreza en el Combate 11	Resistencia 18
Giak 2: Destreza en el Combate 12	Resistencia 17

Si vences, **pasa al número 156**.

261

Sudando y sin aliento apartas la densa maleza y ves a un kraan que vuela sobre el carro. Tres crueles giaks saltan del lomo de la

bestia espantando a los caballos y avanzan con sus lanzas enhiestas contra los desvalidos niños.

Si deseas volver corriendo al carro y defender a los niños, **pasa al número 208**.

Si prefieres adentrarte en el bosque, **pasa al número 264**.

262

El mercader toma el oro que le ofreces y da un chasquido con los dedos. Entonces su guardaespaldas te ataca con la cimitarra.

Si quieres luchar, **pasa al número 191**.

Si eliges eludir el combate, salta del carruaje en marcha y **pasa al número 234**.

263

Con gran precaución sigues la corriente, que se dirige hacia el este. De pronto divisas a lo lejos algo que te hace detener.

En medio del agua turbulenta, como una gran presa negra, yace un kraan muerto. Te acercas a rastras, escondido entre el follaje, y ves tres flechas profundamente clavadas en el pecho de la bestia. Atrapado bajo el peso del kraan está el cuerpo de su jinete. Se trata de un giak, un malvado servidor de los Señores de la Oscuridad. Hace muchos siglos sus antepasados fueron empleados por los Señores de la Oscuridad para que les construyeran la ciudad infernal de Helgedad, en la región volcánica y desértica situada al otro lado de la cordillera Durncrag. La construcción de la ciudad fue una larga y torturante pesadilla, y sólo los más fuertes de los giaks sobrevivieron a la atmósfera calurosa y venenosa de Helgedad. Esta criatura es un descendiente de aquellos esclavos

giaks. Debe de haber muerto ahogado. La bolsa del giak contiene 3 Coronas de oro (Puedes quedarte con ellas si quieres).

Puedes continuar corriente abajo, **pasando al número 70**.

O puedes apartarte de la corriente y seguir tu camino a pie a través de las arboledas de las colinas hacia el sur **pasando al número 157**.

264

No te has alejado mucho cuando oyes el fragor de una batalla hacia el oeste.

Si deseas dirigirte al lugar de donde proviene el ruido, **pasa al número 97**.

Si prefieres continuar hacia el sur, **pasa al 6**.

265

Rápidamente te internas en el bosque antes de que aparezcan más lobos fatídicos o kraans.

Después de caminar por espacio de más de una hora, llegas a lo alto de una rocosa colina. La vista que desde allí contemplan tus ojos te llena de esperanza. Pero aún debes afrontar un reto desalentador.

Pasa al número 142.

266

La bestia se retuerce en los estertores de la agonía sobre el suelo de piedra negra. Entonces la puerta de la pared de la derecha se abre con un chasquido metálico y deja al descubierto un corredor. Te escabulles a toda prisa por esa puerta secreta y un instante después se cierra de golpe.

Pasa al número 209.

267

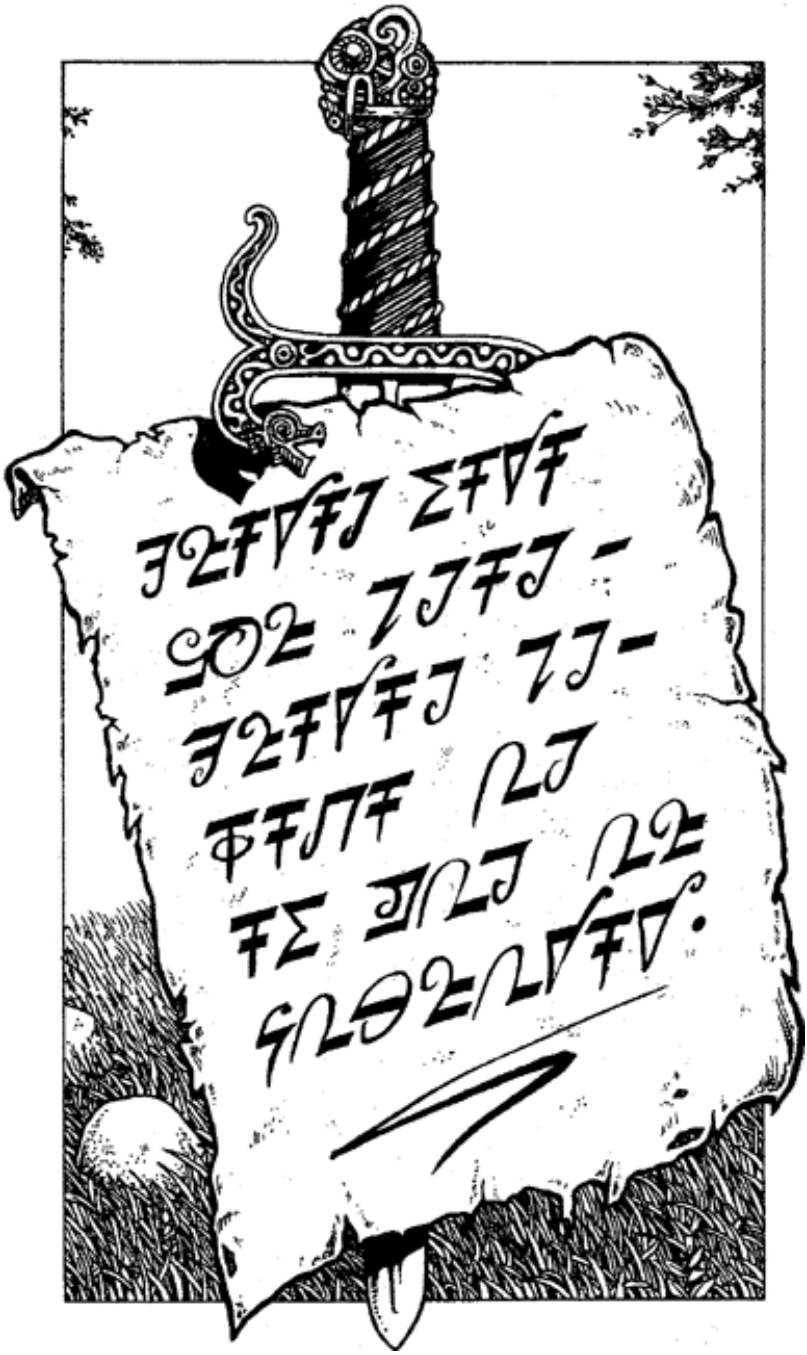
Ilustración XV

Tapándote la nariz con la capa te aproximas cautelosamente a la bestia muerta. El olor acre y fétido de su negra sangre te revuelve el estómago, pero estás decidido a seguir adelante. Entonces reparas en una gran bolsa atada a su pecho. Al abrir la bolsa, encuentras en ella un Mensaje escrito en una piel de animal.

En el fondo de la bolsa hallas también una Daga. Puedes quedarte, si lo deseas, con ambas cosas: el Mensaje y la Daga.

Te alejas del cadáver y continúas andando por el sendero hacia el este.

Pasa al número 125.



Al abrir la bolsa, encuentras en ella un Mensaje escrito en una piel de animal.

268

Durante unos pocos minutos has permanecido inconsciente, pero en seguida vuelves en ti haciendo un supremo esfuerzo. Con precaución y agradecido por seguir con vida, te apoyas en los hombros de los soldados del Rey y caminas vacilante hacia las defensas exteriores de la ciudad.

Pasa al número 288.

269

El loco yace muerto a tus pies. Aparecen en la puerta dos soldados, que inmediatamente te felicitan. Te dicen que el lunático se había escapado y que ellos llevaban dos días buscándole. Uno de los soldados te entrega una recompensa de 10 Coronas de oro y se ofrece a escoltarte hasta la ciudadela.

Si aceptas su ofrecimiento, **pasa al número 314**.

Si prefieres confiar en tu propio sentido de la orientación, **pasa al número 7**.

270

Oyes los gritos furiosos del enemigo procedentes del otro lado del lago. Debes partir de allí antes de que aparezcan más kraans. Montas en tu corcel y cabalgas hacia el interior del bosque.

Pasa al número 21.

271

Te sientes muy débil. El veneno de la víbora ha penetrado en tu sangre y los músculos se te tensan o aflojan involuntariamente. De repente las piernas se te doblan y te hundes en el agua fangosa casi hasta la cabeza.

Tu vida acaba aquí.

272

Dirigiendo vigilantes miradas hacia lo alto del cielo, avanzas raudamente por el camino. Recuerdas que esa ruta conduce a Fogwood, un pequeño grupo de cabañas que han sido habitadas por una familia de carboneros durante cerca de cincuenta años. Al cabo de veinte minutos llegas al borde de un claro donde se agrupan las cabañas formando un pequeño círculo. No hay ni rastro de la habitual mezcla de niebla y humo a la que debe su apropiado nombre Fogwood (Bosque Brumoso) y las cabañas están desacostumbradamente silenciosas.

Si posees la disciplina de Rastreo, puedes **pasar al número 134**.

Si no posees esa habilidad, prepara tu arma y acércate con precaución a las cabañas. **Pasa al número 305**.

273

Ahora se divisan las fortificaciones exteriores de la ciudad. Alineadas a través del río, una hilera de barcazas amarradas una a otra forman una barricada flotante. También ves soldados que corren a lo largo de las empalizadas y oyes el ruido de una batalla, un ruido casi imperceptible, que parece provenir del oeste.

Si deseas aproximarte a las barcazas, **pasa al número 179**.

Si quieres refugiarte entre los árboles, **pasa al 51**.

274

En tu precipitación por huir del enemigo tropiezas con la raíz de un árbol y caes patas arriba levantando un remolino de polvo y hojas. En seguida te pones de pie y, atravesando la maleza que cubre la base de la colina, corres hacia el interior del bosque. Al cabo de casi veinte minutos de carrera descubres que has perdido el arma (o armas). Pero al menos conservas la vida y la mochila. Limpiándote la mugre de la cara continúas adelante entre los árboles.

Pasa al número 331.

275

Has seguido el serpenteante sendero durante unos veinte minutos cuando oyes un batir de alas por encima de los árboles. Miras

hacia arriba y ves a un enorme kraan que se aproxima desde el norte, proyectando con sus alas negras una gigantesca sombra sobre los árboles.

Montadas en él van dos criaturas armadas con largas lanzas. Son giaks de las montañas, feos y pequeños seres llenos de odio y maldad. Hace muchos siglos, sus antepasados fueron empleados por los Señores de la Oscuridad en la construcción de la ciudad infernal de Helgedad, situada en los desiertos volcánicos que hay al otro lado de la cordillera Durncrag. La construcción de la ciudad fue una larga tortura y sólo los más fuertes de los giaks sobrevivieron a la atmósfera asfixiante y venenosa de Helgedad.

Rápidamente te lanzas en plancha buscando el amparo de un gran árbol cuando el kraan pasa volando sobre tu cabeza. El corazón te late con violencia y das gracias a tus rápidos reflejos que te han salvado de ser descubierto.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

> Si el número que te depara la suerte está entre el 0 y el 4, **pasa al 345**.
>
> Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 74**.

276

Agarras el hacha y consigues abrirte camino cortando ramas de la enmarañada maleza hasta que sales a una zona donde el bosque se aclara. Tu capa está desgarrada por varios sitios y te has magullado la pierna derecha encima de la rodilla.

> Pierdes 1 punto de RESISTENCIA y **pasas al número 213**.

277

Al despertar te encuentras tendido en el suelo, al pie de una escarpada pendiente, en medio de una maraña de altas hierbas. Echas en falta la mochila y el arma y te duele la cabeza. No sabes cuánto tiempo has permanecido inconsciente, pero en cualquier caso comprendes que debes continuar tu misión sin más tardanza.

Te pones de pie y descubres la mochila, que está intacta. En cambio el arma se ha partido en dos y es, por tanto, inservible. Acuérdate de tacharla en tu *Carta de Acción*. (Si tienes más de un arma, sólo una de ellas se ha roto y puedes elegir cuál.) Recoges rápidamente la mochila y partes hacia el bosque.

Pasa al número 113.

278

Abandonas con presteza el sendero y emprendes el galope por el camino que conduce a la capital. Al llegar al punto donde los lobos fatídicos se pararon, divisas más allá de un prado la calzada principal que une el puerto nórdico de Toran con Holmgard. Deberías alcanzar la capital al día siguiente por la mañana.

Pasa al número 149.

279

Subes gateando por las rocas movedizas y entras en la cueva. Inmediatamente empujas una gran piedra para tapar la entrada.

Al cabo de unos pocos minutos ves a los giaks que han llegado al rocoso repecho ante la boca de la cueva. Con sus malignos ojos amarillentos buscan cualquier grieta que pueda haber en la

ladera de la colina. Están tan cerca que tienes la certeza de que te descubrirán en cualquier momento.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que te toca en suerte está entre el 0 y el 6, **pasa al 112**.

Si está entre el 7 y el 9, **pasa al 96**.

280

Al comenzar tu escalada oyes un batir de alas que se acerca por el oeste. ¡Son kraans! Por el ruido que hacen calculas que deben de ser por lo menos diez, quizá más. Maldices tu mala suerte, pues la ladera de la colina no te ofrece ningún refugio si te atacan desde el aire. Durante ese difícil ascenso te será casi imposible rechazar un ataque y al mismo tiempo permanecer en pie.

Si decides empuñar tu arma y quedarte completamente inmóvil, en la esperanza de que los kraans no te descubran, **pasa al número 327**.

Si prefieres bajar a toda prisa por la ladera y ponerte a resguardo en el túnel, **pasa al 170**.

281

Mientras corres entre los árboles oyes el horrible cacareo de los giaks que te pisan los talones. Pronto los árboles comienzan a estar más espaciados y enfrente de ti ves una colina rocosa.

Si sales a campo raso para subir a la colina, **pasa al número 311**.

Si cambias de dirección y continúas corriendo a través del bosque, **pasa al número 77**.

282

Mirando por encima de las cabezas del gentío descubres que uno de los establecimientos que hay frente a la puerta principal es el consultorio de un médico. De repente se te ocurre un atrevido plan. Abriéndote paso a codazos entre la multitud, logras llegar al otro lado de la calle. Entras en el consultorio, pero dentro no hay señales de vida, aparte de un loro de brillantes colores encerrado en una jaula junto a la ventana.

Te pones una bata blanca de médico y eliges unos cuantos frascos. Después vuelves con gran trabajo ante la puerta principal.

-¡Es una urgencia! -gritas tratando de engañar a los guardias que te dan el alto y preguntan qué quieres -. La mujer del cocinero real… va a tener un hijo.

Los guardias dudan un momento, pero tú les aseguras que se trata de un caso muy urgente y te dejan entrar. Uno de los portones se abre medio metro y un guardia te empuja bruscamente a través de la estrecha abertura y te introduce en el patio interior.

Pasa al número 11.

283

Te encuentras a escasa distancia del extraño encapuchado cuando el cuervo grazna avisando a su dueño, quien inmediatamente gira en redondo. Se te hiela la sangre en las venas al contemplar el horrible rostro de un vordak, un lugarteniente de los Señores de la Oscuridad y uno de los inmortales. Debes luchar contra él.

Debido a la sorpresa de tu ataque, puedes sumar 2 puntos a tu DESTREZA EN EL COMBATE sólo para el primer asalto.

Para el segundo asalto y los siguientes resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE, a menos que poseas la disciplina de Defensa psíquica, pues el vordak te ataca con el poder de su fuerza mental, así como con una gran maza negra.

Vordak: Destreza en el Combate 17 Resistencia 25

Si le vences, **pasa al número 123**.

284

Ilustración XVI

Atravesar el cementerio no va a ser fácil, pues el terreno es desigual y está cubierto de zarzas espinosas. Estas zarzas malignas te desgarran la capa y te producen cortaduras en las piernas. El aire es sofocante y no corre ni una brisa. De las criptas abiertas emanan gases fétidos y los oídos te zumban debido al persistente ruido de un murmullo lejano.

Con gran precaución te acercas a una abertura entre dos antiguos pilares y apartas las zarzas con la mano envuelta en la capa. De pronto el suelo se hunde bajo tus pies y caes arrastrado por un derrumbamiento de tierra y piedras.

Pasa al número 71.

Atravesar el cementerio no va a ser fácil, pues el terreno es desigual y está cubierto de zarzas espinosas.

285

Con un golpe sordo el bloque de mármol se estrella contra la espalda del giak abriéndosela por el medio. El soldado cae lentamente de rodillas y luego queda postrado sobre las ruinas del suelo. Contento de tu habilidad, corres a ayudar al joven hechicero.

Pasa al número 325.

286

Mensajeros de la muerte, y ávidos de transmitir sus noticias, los lobos fatídicos te rodean y atacan. Tú combates con gran valentía, pero es inútil, pues son demasiados contra ti.

Sientes que la vida se te escapa con la sangre que derramas y una eterna oscuridad empieza a envolverte. La última imagen que recuerdas es el resplandor de la luz del sol sobre las torres de Holmgard.

Has fracasado en tu misión.

287

El sendero desaparece pronto por completo en una maraña de espinos y abetos de bajas ramas.

Si decides volver a la bifurcación y dirigirte hacia el este, **pasa al número 13**.

Si decides abrirte camino poco a poco a golpe de hacha a través de la maleza en la dirección que llevas, **pasa al número 330**.

288

Al llegar a las empalizadas de las fortificaciones, la gran puerta de roble se abre y entras rápidamente. Un sargento, manchado de sangre y fatigado por la batalla, llama a un oficial, que se acerca a ti y reconoce tu capa.

-Señor, ¿ Dónde están los demás miembros del Kai? Necesitamos desesperadamente vuestra sabiduría. Los Señores de la Oscuridad nos acosan con sus crueles acometidas y hemos sufrido muchas bajas.

Informas al bravo oficial del terrible final de tus compañeros y de la urgente misión que tienes que cumplir avisando al Consejo regio. Sin decir palabra, el oficial ordena a un soldado que traiga dos caballos. Montáis en ellos y partís al galope hacia las altas murallas de Holmgard.

Pasa al número 129.

289

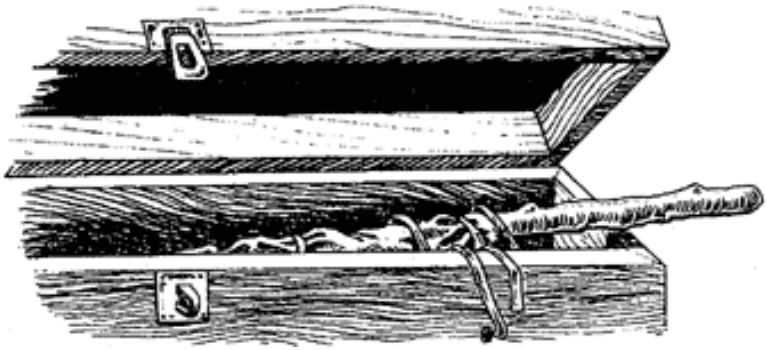
Los dos guardias parecen cansados e inquietos. Sostienen nerviosamente las alabardas en posición horizontal utilizándolas para apartar a quienes se acercan demasiado a la puerta. Una mujer furiosa ataca a uno de ellos, golpeándole el pecho con los puños cerrados y haciéndole caer contra el otro guardia. Los tres se derrumban en un amasijo de brazos y piernas debatiéndose con esfuerzo. Viendo en esa caída tu oportunidad, te abalanzas sobre la palanca que abre los portones y tiras de ella.

Te deslizas en el interior y la puerta se cierra tras de ti sin que los guardias te hayan visto entrar.

Pasa al número 139.

290

Dentro de una larga caja hay una Estaca envuelta en piel. Puedes tomar ese arma si quieres. Cierras la caja y desciendes por la escala al claro, procurando pisar sólo en los escalones intactos.



Pasa al número 140.

291

Los dos giaks yacen a tus pies, con los cuerpos retorcidos y sin vida. Una rápida búsqueda te permite descubrir 6 Coronas de oro, 2 Lanzas y 1 Daga.

Puedes quedarte con las Coronas y la Daga o una de las Lanzas. Acuérdate de anotarlos en tu *Carta de Acción*.

El kraan se fue volando durante el combate y el camino está ahora despejado. Te ajustas la mochila y continúas tu misión.

Pasa al número 272.

292

Lo último que experimentas en esta vida es la sensación de ser tragado por el vacío de las tinieblas. En este mundo no queda de ti nada, pues has pasado al reino de la existencia sin tiempo. Te has convertido en esclavo de un antiguo mal.

Tu aventura termina aquí.

293

Banedon te dice adiós agitando la mano y se aleja de las ruinas. Tú prosigues tu misión y continúas caminando a través de espesos bosques. No has avanzado mucho cuando adviertes que varios pares de ojos amarillentos te vigilan desde la maleza, a tu izquierda. De repente una negra flecha pasa rozándote la cabeza. Es una emboscada de giaks y debes salir corriendo lo más velozmente que puedas para escapar de ella.

Pasa al número 281.

294

Permaneces sumergido bajo el agua el mayor tiempo que te es posible. Finalmente subes a la superficie y ves a los giaks a lo lejos. Has perdido el arma (o las armas) y la mochila, pero al menos estás aún vivo.

Sales del agua fangosa y sigues tu viaje bajo el amparo de los árboles que se alinean en la orilla derecha.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número está entre el 0 y el 2, **pasa al número 230**.

Si está entre el 3 y el 6, **pasa al 190**.

Si está entre el 7 y el 9, **pasa al 321**.

295

Después de caminar durante unos quince minutos, de repente una flecha negra pasa silbando junto a tu cabeza y va a clavarse en un árbol. Instintivamente te agachas y empuñas tu arma.

Si deseas permanecer donde estás para tratar de descubrir al arquero oculto, **pasa al número 185**.

Si quieres correr a refugiarte en la maleza más densa, **pasa al 92**.

296

Presientes que allí se esconde algún enigma. Librándose batallas por todas partes y estando las fuerzas de los Señores de la Oscuridad tan cerca, ¿cómo es que ese hombre se ha quedado en el bosque?

Percibes una extraña aura de maldad alrededor de él y declinas su ofrecimiento.

Pasa al número 90.

297

Utilizando las destrezas que te enseñaron tus maestros en el arte de la Caza, avanzas sin ser descubierto a través del follaje. En menos de un minuto te hallas justamente detrás de la estaca a la que está atado el guardabosques y a escasa distancia de ella. Las ramas apiladas a sus pies están ardiendo y una nube de humo envuelve a la pobre víctima. Empuñas el hacha y corres hacia él, oculto por el humo. No necesitas más que un hachazo para cortar sus ataduras y liberarle. Después le arrastras hacia el interior

del bosque. Al internarte por él oyes los gritos de los giaks que descubren que su prisionero ha desaparecido literalmente en una nube de humo.

Pasa al número 117.

298

El ave vuelve despacio la cabeza y te maldice. Un instante más tarde echa a volar por encima de los árboles y pronto desaparece. Sobresaltado por lo que acabas de oír, estás ahora seguro de que el pajarraco era un explorador de los Señores de la Oscuridad y probablemente va a informarles de tu paradero.

Si deseas continuar tu marcha por el camino, **pasa al número 121**.

Si decides dejar el camino y seguir a través del bosque, **pasa al 38**.

299

Pronto te das cuenta de que estás penetrando en un bosque pantanoso. Continuar en esa dirección sería peligroso y apenas

avanzarías.

Si deseas seguir adelante, **pasa al número 227**.

Si prefieres cambiar de dirección y encaminarte hacia terreno más firme, **pasa al número 95**.

300

Llevas andando más de una hora y durante todo ese tiempo te has mantenido vigilante por si descubrías alguna señal de kraans en el cielo. Dos veces has divisado en lo alto sombras sospechosas y en ambas ocasiones tus rápidos reflejos te han salvado de ser capturado. Ahora estás hambriento y debes tomar una comida.

Después puedes proseguir tu viaje **pasando al número 13**.

301

Tu disciplina del Kai te revela que el sendero del oeste muere un poco más allá.

Así pues, eliges el sendero del sur y **pasas al número 27**.

302

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número que has sacado está entre el 0 y el 2, **pasa al 110**.

Si está entre el 3 y el 9, **pasa al 285**.

303

El bosque en esa zona se aclara y se hace más montuoso. Apenas te oculta en caso de ser atacado desde el aire. Por eso corres de árbol en árbol para evitar que los kraans te descubran. Pero a escasa distancia detrás de ti oyes aullidos de lobos fatídicos.

Si posees la disciplina de Camuflaje, **pasa al número 237**.

Si no, **pasa al 72**.

304

La Gema despide un calor increíble y te quema la mano. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

En seguida la agarras con el borde de la capa y la introduces en la mochila.[8] Una Gema de ese tamaño debe de valer cientos de Coronas. Pero los giaks están muy cerca y sus flechas pasan rozándote la cabeza, por lo que te das media vuelta y corres a refugiarte en el bosque.

Pasa al número 2.

305

A través de la puerta abierta de la primera cabaña ves el cuerpo de un carbonero que yace boca abajo en el suelo toscamente empedrado. Le han asesinado clavándole una lanza en la espalda. Los muebles y demás utensilios de la cabaña han sido destrozados y ni un solo objeto permanece intacto.

No hay duda de que aquello es obra de los malvados giaks, a quienes encanta destruirlo todo. Un rápido examen de las demás

8Anota este objeto de mochila como una Gema Vordak.

cabañas te revela una historia semejante de asesinato y destrucción. En la última cabaña que registras encuentras una Lanza giak, lo que confirma tus sospechas. Puedes quedarte con ese arma si lo deseas.

Más decidido que nunca a llevar a feliz término tu misión, reemprendes la marcha por el camino.

Pasa al número 105.

306

El sonido de la batalla se desvanece poco a poco detrás de ti. De repente algo te derriba al suelo. Son tres drakkarim que han saltado sobre ti desde un árbol. Forcejeas con ellos, pero es inútil, pues son demasiados contra ti, y muy fuertes.

Lo último que oyes son los espantosos gruñidos de los drakkarim cuando levantan sus lanzas para ensartarte con ellas.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

307

Ilustración XVII

Te resulta fácil trepar a ese árbol. Te recuerda los muchos árboles a los que trepabas y explorabas de niño en las cercanías de Toran cuando querías arrancar fruta o contemplar desde lo alto el bello paisaje de Sommerlund.

Empujas la puerta de la casita y la abres. En un rincón de la pequeña cabaña está acurrucado un viejo ermitaño. En su rostro descubres un gesto de gran alivio cuando reconoce tu verde capa del Kai. Te dice que toda aquella zona está infestada de giaks y que ha podido contar más de cuarenta kraans que han pasado

Empujas la puerta de la casita y la abres. En un rincón de la pequeña cabaña está acurrucado un viejo ermitaño.

volando sobre su cabaña en las últimas tres horas. Se dirigían hacia el este.

El anciano se acerca a un aparador y vuelve con una bandeja llena de fruta fresca. Le das las gracias y guardas la fruta en tu mochila. Hay suficiente para una comida. El ermitaño saca también un magnífico Martillo de guerra y lo coloca sobre la mesa que hay junto a la puerta.

-A ti te hace más falta que a mí—dice-. Por favor, toma este fiel Martillo de guerra.

Puedes quedarte con el arma, pero sólo si la cambias por otra de las que tú tengas, pues es el único medio con que cuenta el ermitaño para defenderse del enemigo.

De nuevo das las gracias al anciano y bajas con cuidado del árbol para proseguir tu misión.

Pasa al número 213.

308

La puerta del establo está abierta y oyes la respiración de un caballo que se encuentra en el oscuro interior. De repente el caballo nota tu presencia y sale corriendo como una exhalación, empujándote al suelo. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA.

Si quieres utilizar la disciplina de Afinidad animal, **pasa al número 122**.

Si deseas ir en busca del caballo huido, **pasa al 233**.

309

No has dado ni diez pasos cuando el cuervo lanza un graznido que pone en guardia al extraño encapuchado. Este se da la vuelta

y profiere un grito penetrante que te hiela la sangre y te atenaza el estómago. Es un vordak, un lugarteniente de los Señores de la Oscuridad, uno de los inmortales. Al instante una patrulla de giaks aparece a su lado y te ataca. Combates valientemente, pero la desigualdad de fuerzas es muy grande.

Lo último que recuerdas es la presión glacíal de los dedos esqueléticos del vordak al cerrarse alrededor de tu cuello.

Tu vida y tu misión terminan aquí.

310

Descubres un pequeño letrero, casi borrado, en la pared de un edificio de enfrente.

Recuerdas que las sesiones de la Corte regia se celebran dentro de la ciudadela y estás seguro de que la calle de la izquierda conduce hacia allí.

Pasa al número 37.

311

La ladera de la colina es abrupta y la tierra movediza y resbaladiza. Miras de soslayo sobre tu hombro y ves a dos giaks que salen del bosque y empiezan a ascender en tu persecución. Cuando te

encuentras a mitad de camino de la cima, descubres a tu derecha una cueva, casi completamente oculta por un corrimiento de tierras.

Si posees la disciplina de Camuflaje, **pasa al número 324**.

Si deseas esconderte en la cueva, **pasa al número 279**.

Si decides evitar la cueva y seguir subiendo por la ladera hasta la cumbre, **pasa al número 47**.

312

Maldices tu mala suerte. Parece que la naturaleza y los Señores de la Oscuridad se han puesto de acuerdo contra ti, pero ello no hace vacilar tu determinación de llegar hasta el Rey.

Te limpias el barro viscoso de la ropa, te das media vuelta y sigues hacia el interior del bosque.

Pasa al número 299.

313

Limpias tu arma quitándole la fétida sangre del giak y desciendes rápidamente por la ladera de la colina antes de que el kraan descubra a sus jinetes muertos. A menudo resbalas en las rocas movedizas y ruedas por el suelo.

Resta 1 punto de tu RESISTENCIA por las cortaduras y arañazos que te has hecho en las piernas.

Pasa al número 248.

314

Tardas casi una hora en alcanzar la ciudadela. Cuando llegas allí descubres que los ciudadanos de Holmgard son víctimas del pánico y de la confusión. Tu acompañante se acerca a los guardias revestidos de armaduras que están apostados ante la entrada principal y les informa de que traes un mensaje urgente para el Rey.

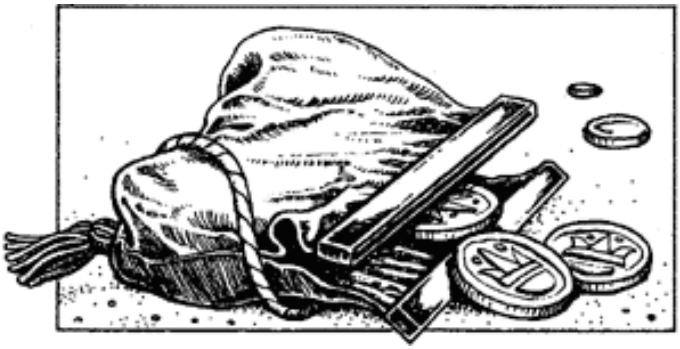
Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.

Si te sale un número entre el 0 y el 6, **pasa al 341**.

Si el número está entre el 7 y el 9, **pasa al número 98**.

315

En el envoltorio de ropas de mujer hay un pequeño bolso de terciopelo que contiene 6 Coronas de oro y una Pastilla de jabón perfumado. Puedes quedarte con estos objetos y proseguir tu viaje.



Pasa al número 213.

316

En tu precipitación por escapar del enemigo tropiezas con la raíz de un árbol y caes de cabeza levantando una nube de polvo y hojas. Empuñando el arma atraviesas la maleza que cubre el pie de la colina y corres a internarte en el espeso bosque. El kraan ha dejado de volar sobre ti, pero si te das la vuelta puedes ver las siluetas de los dos giaks en la cumbre de la colina.

Limpiándote la suciedad de los ojos, te estremeces al darte cuenta de que te has hecho una gran magulladura en la frente. Sin más tardar te refugias a todo correr en el interior del bosque.

Pasa al número 331.

317

Instintivamente saltas de las escaleras y aterrizas en el suelo empedrado. Tu rápida reacción te ha salvado la vida, pues un enorme bloque de granito ha caído del techo y aplastado las escaleras delante mismo de la cerradura.

Aturdido, pero ileso, te pones en pie. Desde arriba, por el agujero que ha dejado el bloque de granito, se filtra en la cámara un rayo de luz grisácea y mortecina. A través de ese agujero del techo ves una maraña de hierbajos y el cielo nuboso. Trepas hasta la abertura y sales de la tumba. Después te diriges lo más deprisa posible hacia la puerta sur de la necrópolis. Divisas entonces las empalizadas de las fortificaciones exteriores de la ciudad.

Pasa al número 61.

318

Dos soldados y un sargento van corriendo hacia ti con las ballestas apuntándote a la cabeza. Cuando están más cerca reconocen tu capa del Kai y un gesto de alivio aparece en sus rostros.

-Señor -dice el sargento-, ¿dónde están los otros miembros del Kai? Necesitamos desesperadamente vuestra sabiduría. Los Señores de la Oscuridad nos acosan con sus crueles ataques y hemos tenido muchas bajas.

Informas al valiente soldado del aciago final de tus compañeros y de la urgente misión que te lleva a ver al Rey. Te conduce hasta las barcazas y allí un oficial y tú montáis a caballo y os dirigís hacia las elevadas murallas y hacia la puerta principal de Holmgard.

Pasa al número 129.

319

La viscosa criatura lanza un prolongado y horrible alarido y cae muerta. Estás a punto de dejarte vencer por el pánico. A gatas te acercas al cadáver de la bestia y le arrancas de las mandíbulas lo que crees que es tu cinturón. A lo lejos ves luz y corres hacia allí lo más velozmente que te es posible. Cuando por fin sales al aire libre te desplomas en el suelo cubierto de hojas y jadeando tratas de recuperar el aliento.

Poco a poco te incorporas y compruebas que sigues llevando puesto el cinturón: después de todo no lo habías perdido. Lo que has arrancado de las fauces del alacrán zapador es una correa de cuero con una pequeña bolsa y una Daga en su funda colgando del medio de la correa. Rompes la hebilla y encuentras en su interior 20 Coronas de oro. Puedes quedarte con la Daga y con las Coronas de oro si eres capaz de hacerlo.

Sintiéndote un poco mejor, recoges tu equipo y sigues hacia el este a través del bosque.

Pasa al número 157.

320

Mientras corres a campo abierto hacia el bosque, un kraan se lanza en picado sobre ti y te clava las garras en un brazo. Antes de que puedas contraatacar, la bestia escapa volando y graznando con fría malicia.

Te adentras en el bosque, pero has perdido 2 puntos de RESISTENCIA.

Pasa al número 264.

321

Caminas durante casi una hora por la orilla del serpenteante río. Más allá del siguiente meandro se oye débilmente un ruido de batalla. Con mucha precaución subes a una escarpada colina para tener una mejor vista de la zona.

Pasa al número 273.

322

Después de una penosa escalada que se te antoja durar una eternidad, alcanzas la cumbre de la abrupta colina. A tu espalda, por encima de las copas de los árboles, pueden verse las ruinas aún humeantes del monasterio. Al norte se eleva hacia lo alto

una columna de negro humo. Pequeñas llamas anaranjadas ondean bajo ese humo. Una profunda pena se adueña de ti cuando compruebas que lo que está ardiendo es el puerto de Toran.

De repente, un grito agudo encima de ti te avisa de que un kraan se dispone a atacarte. Se encuentra a escasa distancia y se lanza en picado para matarte.

Si quieres permanecer donde estás y pelear contra él cuando se halle a tu alcance, **pasa al número 17**.

Si deseas eludir su ataque y escapar bajando por el otro lado de la colina, **pasa al número 89**.

323

Desde lo alto de la atalaya puedes otear sobre los árboles en todas las direcciones. Al norte, muy lejos, una columna de negro humo se eleva hacia el cielo. Pequeñas llamas de color anaranjado ondean debajo. Sientes una profunda tristeza al comprobar que lo que está ardiendo es el puerto de Toran. Del sudoeste el viento trae hasta tus oídos el rumor de una batalla. No tiene lugar a mucha distancia, a lo sumo a unas cinco millas de allí.

En el suelo de la atalaya hay una caja alargada.

Si deseas abrir la caja, **pasa al número 290**.

Si prefieres descender por la escala, con cuidado de pisar sólo en los escalones intactos, y alejarte de la atalaya, **pasa al número 140**.

324

Te pones la capucha y te agachas para esconderte detrás de las rocas que obstruyen la boca de la cueva. Conteniendo la respiración te acurrucas haciéndote una bola y te cubres por completo con la verde capa. Unos pocos minutos más tarde los giaks llegan al saliente rocoso delante de la cueva. Con sus malignos ojos amarillentos buscan cualquier grieta que pueda haber en la ladera de la colina.

Después, maldiciendo en su extraña lengua, se alejan del saliente y siguen ascendiendo hacia la cumbre de la colina. En silencio agradeces a tus viejos maestros del Kai el haberte enseñado la disciplina de Camuflaje que probablemente te ha salvado la vida en esta ocasión.

Si deseas explorar la cueva, **pasa al número 33**.

Si prefieres salir de ella y bajar de la colina por si los giaks regresan, **pasa al número 248**.

325

Al verte salir del bosque, el oficial giak grita a sus tropas que huyen acobardadas de las ruinas y corren a refugiarse en el bosque:

-¡Ogot! ¡Ogot!

Agitando en dirección hacia ti el puño cerrado, el giak de la negra cota de malla vocifera antes de escapar él también:

-¡Raneg rogag ok, orgadaka okak rogag gaj!

En el escenario de la batalla cuentas más de quince cadáveres giaks que yacen entre las derruidas columnas de Raumas.

El joven hechicero se enjuga la frente y va a tu encuentro tendiéndote la mano en señal de amistad.

Pasa al número 349.

326

Con mucho cuidado introduces la Llave y le das la vuelta en el sentido de las agujas del reloj. Oyes un ligero sonido metálico : la Llave funciona. Levantas el afiler y la gran puerta de granito gira lentamente hacia ti sobre ocultos goznes. La media luz grisácea del cementerio penetra en la tumba. La salida está cubierta de zarzas y te haces muchos cortes en la cara y en los brazos al abrirte camino penosamente hasta la superficie.

Al mirar atrás, ves cómo la puerta de la tumba se cierra muy despacio y una risa cruel e inhumana parece surgir del suelo mismo que pisas. Invadido por un ciego pánico, corres a través de la horripilante necrópolis hacia la puerta sur.

Pasa al número 61.

327

A los pocos minutos divisas a los kraans, que pasan volando sobre la cima de la colina en tu persecución. En un cálculo rápido puedes contar por lo menos dieciséis de esas horribles criaturas. A lomos de cada una de ellas van montados dos giaks. Estos están armados con largas lanzas y llevan unos cascos puntiagudos de bronce mate. Oyes los excitados gruñidos de los giaks, que te han descubierto.

Saltas para alcanzar la entrada del túnel que está unos veinticinco pies más abajo, pero te enganchas las botas en un matorral espinoso y quedas colgando de él cabeza abajo, desamparado, inerme y vulnerable. Afortunadamente tu final es rápido. Cuando la primera lanza giak te atraviesa el corazón, mueres al instante.

Tu vida y tu misión acaban aquí.

328

Al morir esa criatura, su cuerpo se disuelve poco a poco en un asqueroso líquido verde. Observas cómo la hierba y las plantas debajo del humeante fluido empiezan a marchitarse y mueren. Pero una gran Gema, al parecer muy valiosa, yace en el suelo junto al cuerpo putrefacto.

Si deseas apoderarte de la Gema, **pasa al número 76**.

Si prefieres alejarte de allí lo más rápidamente posible, **pasa al 118**.

329

Al descender de la sierra hacia el cementerio de los antepasados percibes una extraña niebla que envuelve ese lugar tenebroso y prohibido, ocultando el sol y sumiendo el cementerio en una perpetua oscuridad.

Un frío horrible te cala hasta los huesos, tu caballo se espanta y, por más que lo animas, se niega a continuar acercándose a aquel terrible lugar. Así que tienes que prescindir del caballo y seguir a pie.

Pasa al número 284.

330

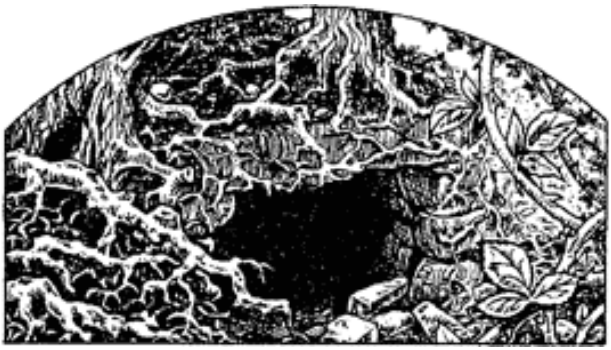
Fatigado por tantos esfuerzos, te paras a descansar unos pocos minutos junto a un árbol caído. Descubres un gran envoltorio bajo el tronco.

Si deseas examinar el contenido del envoltorio, **pasa al número 315**.

Si prefieres dejarlo donde está y continuar tu misión, **pasa al 213**.

331

Rodeada de zarzas espinosas y apretadas raíces, ves la entrada de un túnel que desaparece en el interior de la ladera. La boca tiene aproximadamente siete pies de altura y algo más de diez pies de anchura. Al acercarte a ella notas una leve brisa que proviene del negro fondo. Si el otro extremo del túnel tiene salida por la ladera contraria de la colina, te ahorraría muchas horas de dificil ascenso. Pero también podría encubrir peligros desconocidos.



Si deseas entrar en el túnel, **pasa al número 170**.

Si prefieres escalar la colina, **pasa al 280**.

332

Caminas durante casi diez minutos por un oscuro y tortuoso corredor. Luego subes por una empinada escalera hasta una pequeña puerta de madera. El hombre presiona un pestillo secreto y la puerta se abre. Entras en un gran dormitorio lujosamente decorado, con un enorme baño de mármol que ocupa un rincón de la habitación. El hombre te sugiere que te refresques mientras él va a solicitar para ti una audiencia con el Rey.

Te das un rápido baño y te pones unas blancas vestíduras que te han preparado sobre una gran mesa de mármol. Al cabo de un rato el hombre vuelve y te conduce por un largo pasillo revestido de espléndídos tapices. Finalmente llegas ante una gran puerta custodiada por dos soldados con armaduras de plata.

Estás a punto de ver al Rey.

Pasa al número 350.

333

Cortando ramas con el hacha te has abierto camino a través de la densa maleza durante casi media hora cuando oyes un aleteo por encima de los árboles. Miras hacia arriba y distingues la silueta de un kraan que se aproxima desde el norte. Es uno de los monstruos que han atacado el monasterio, y sobre su lomo van montadas dos criaturas de piel grisácea armadas con largas lanzas.

Esas criaturas son giaks de las montañas, malvados servidores de los Señores de la Oscuridad, llenos de odio y maldad. Hace muchos siglos, sus antepasados fueron empleados por los Señores de la Oscuridad en la construcción de la ciudad infernal de Helgedad, situada en las tierras volcánicas y desérticas del otro lado de la cordillera Durncrag. La construcción de la ciudad fue una larga tortura y sólo los más fuertes de los giaks sobrevivieron a la calurosa y venenosa atmósfera de Helgedad.

Oculto por los árboles, estás temblando y procuras quedarte completamente quieto mientras el kraan pasa volando sobre tu cabeza y desaparece hacia el sur. Cuando estás seguro de que se ha alejado, sigues avanzando a través del bosque.

Pasa al número 131.

334

Ilustración XVIII

Cuando la corriente desaparece en la rocosa ladera de la colina, miras hacia arriba y ves en el camino a cuatro soldados y a su oficial. Llevan uniformes del ejército real.

Si quieres usar la disciplina de Sexto sentido, **pasa al número 48**.

Miras hacia arriba y ves en el camino a cuatro soldados y a su oficial. Llevan uniformes del ejército real.

Si quieres utilizar la disciplina de Camuflaje y esperar a que se alejen, **pasa al 73**.

Si deseas acercarte a ellos, **pasa al número 162**.

335

Al acercarte, la negra ave echa a volar por encima de los árboles y pronto desaparece de tu vista. Exploras el árbol sobre el que estaba posada, pero no encuentras en él nada fuera de lo normal. Decides no perder más tiempo, que es para ti precioso, y emprender de nuevo la marcha por el camino.

Pasa al número 121.

336

Corres hacia el claro y sorprendes a los giaks. Sin vacilar un instante te lanzas sobre el más próximo a ti y le derribas. Antes de que su cuerpo choque en su caída contra el suelo, está muerto. Los otros giaks desenvainan sus curvas espadas y te atacan. Debes pelear contra ellos de uno en uno.

Giak 1: Destreza en el Combate 14 Resistencia 11

Giak 2: Destreza en el Combate 13 Resistencia 11

Si vences, liberas al guardabosques y **pasas al número 117**.

337

En el mismo momento en que quitas el adornado alfiler, un fuerte crujido te ensordece.

Elige al azar un número de la *Tabla de la Suerte*.

Si el número así obtenido está entre el 0 y el 4, **pasa al 219**.

Si está entre el 5 y el 9, **pasa al 317**.

338

Al despertar te encuentras tendido al pie de una escarpada pendiente en una maraña de altas hierbas. Echas en falta la mochila y el arma y tienes un tremendo dolor de cabeza. No sabes cuánto tiempo has estado inconsciente, pero comprendes que es hora de reanudar la marcha. Te pones en pie y descubres tu mochila y tu arma en lo alto de la pendiente. Han debido de caérsete cuando rodabas por el suelo. Las recuperas sin más tardanza y reemprendes tu camino a través del bosque.

Pasa al número 113.

339

Te apartas rápidamente hacia un lado en el preciso momento en que una larga daga hace añicos el cristal que cubre el mostrador. Un joven de tez morena te ataca y debes luchar contra él.

Salteador: Destreza en el Combate 13 Resistencia 20

Si le matas en 4 asaltos, **pasa al número 94**.

Si después de 4 asaltos sigues combatiendo, **pasa al 203**.

Puedes eludir el combate escapando por la puerta delantera en cualquier momento de la pelea si **pasas al número 7**.

340

Galopas al encuentro del lobo fatídico y de su jinete y enarbolas tu arma dispuesta para el ataque. El giak te ve y desenvaina su cimitarra. Debes pelear contra el giak y el lobo fatídico como si fueran un solo enemigo.

Giak + lobo fatídico: Destreza en el Combate 14 Resistencia 24

Si vences en esta lucha, **pasa al número 193**.

341

Ilustración XIX

Los guardias no creen tu historia y se niegan a dejarte entrar. Tu acompañante desaparece entre la multitud y te quedas solo debiendo valerte por tus propios medios en la revuelta ciudad.

Asombrado y abatido por la negativa de los guardias, eres arrastrado por el tropel de gente hasta que te encuentras frente a la entrada del ayuntamiento. El edificio se alza en un extremo del puente de los Gremios, que cruza el río Eledil cerca del lugar donde éste desemboca en el golfo Holm.

Si quieres utilizar la disciplina de Rastreo, **pasa al 310**.

Si deseas entrar en el ayuntamiento, **pasa al número 210**.

Si prefieres buscar otra forma de introducirte en la ciudadela, **pasa al 37**.

342

Tu voz resuena entre los árboles y el encapuchado se vuelve lentamente para mirarte. Sientes que el corazón te late con vio-

Los guardias no creen tu historia y se niegan a dejarte entrar.

lencia y la sangre se te hiela en las venas al descubrir que el extraño personaje no es un ser humano. Es un vordak, un monstruoso lugarteniente de los Señores de la Oscuridad y uno de los inmortales. Un penetrante alarido te retumba en los oídos y la horrible criatura levanta una enorme maza negra por encima de su cabeza y carga contra ti. Temblando de miedo, sientes que el vordak te acomete también con la fuerza de su mente.

Resta 2 puntos de tu DESTREZA EN EL COMBATE, a menos que poseas la disciplina de Defensa psíquica. Debes pelear contra esa criatura, que es inmune al ataque psíquico.

Vordak: Destreza en el Combate 18 Resistencia 26

Si vences, **pasa al número 123**.

343

Estás enredado en una masa de enmarañadas ramas y raíces. Al fin logras soltar la mano derecha, empuñar el hacha y abrirte camino muy despacio a través del follaje hasta llegar a una zona de bosque menos denso. Tienes la capa desgarrada en varios sitios y te has cortado y magullado malamente el brazo izquierdo encima del codo.

Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA y **pasas al número 213**.

344

Te encuentras débil y aturdido. Ya no sientes las piernas, que se niegan a sostenerte. Tratas de arrastrarte hasta la puerta, pero el salteador se abalanza sobre ti y te sujeta contra el suelo.

Pasa al número 60.

345

Te cubres con la capucha de tu verde capa del Kai y contienes la respiración mientras el kraan vuela en círculo por encima de ti. Pasados unos pocos minutos, oyes las furiosas maldiciones de los giaks. El ruido de las alas del kraan se apaga al desaparecer la bestia y sus jinetes por el oeste. Tus rápidos reflejos te han salvado de ser capturado y probablemente asesinado.

Puedes volver al camino **pasando al número 272**.

O seguir a cubierto bajo los árboles si **pasas al número 19**.

346

Profundamente clavada entre las costillas del esqueleto hay una Lanza. Está en buen estado y puedes apropiártela si quieres y eres capaz.

Para alejarte del claro, **pasa al número 14**.

347

Los árboles empiezan a estar más espaciados y delante de ti distingues la silueta de una vieja cabaña de troncos bajo un roble. La cabaña parece abandonada y en ella apenas queda algo de aparente valor. Abres un pequeño cofre que hay cerca de la puerta principal y descubres unos manojos de ramas atadas con fuertes cuerdas. Uno de los extremos de los manojos está untado de brea. Son Antorchas. Junto al cofre hay una Espada corta y Yesca. Puedes quedarte con la Espada, la Yesca y una Antorcha si quieres, pero no dejes de anotarlas en tu *Carta de Acción*.

Al salir cierras la puerta de la cabaña y te diriges hacia el nordeste por un sendero cubierto de maleza.

Pasa al número 103.

348

Al levantar la pierna para sacudirte la víbora muerta, el corazón te da un vuelco, pues descubres que era una víbora roja de los pantanos. ¡No se conoce cura para su picadura venenosa! Te das cuenta de que seguir en esa dirección sería suicida. Vuelves cautelosamente sobre tus pasos hasta que pisas de nuevo terreno firme y puedes proseguir tu misión.

Pasa al número 95.

349

Es un joven rubio, de ojos profundos y melancólicos. Su rostro muestra señales de agotamiento y mugre de la batalla. Su larga túnica azul celeste también lleva las huellas de una vida muy dura a la intemperie. Te estrecha la mano y te hace una reverencia.

-Permíteme que te exprese mi eterno agradecimiento, Señor del Kai. Mis poderes estaban a punto de agotarse. Si no hubieras acudido en mi ayuda, temo que habría acabado mis días ensartado por una lanza giak.

Se encuentra muy débil y le tiemblan las piernas. Le sostienes del brazo y le ayudas a sentarse sobre una columna caída. Después escuchas atentamente lo que va a decirte.

-Me llamo Banedon. Soy oficial de la Hermandad de la Estrella de Cristal, el gremio de magos de Toran. El maestre de la hermandad me ha enviado a tu monasterio con este mensaje urgente.

Saca de debajo de su túnica un sobre y te lo tiende.

-Como ves, he abierto la carta y he leído su contenido. Cuando estalló la guerra, yo viajaba por el camino real con dos compañeros. Los kraans nos atacaron y al huir por el bosque los perdí.

La carta avisa a los Señores del Kai que los Señores de la Oscuridad han juntado un gran ejército al otro lado de la cordillera Durncrag. El maestre de la hermandad urge al Kai para que cancele las celebraciones de Fehmarn y se prepare para la guerra.

-Me temo que hemos sido traicionados -sigue Banedon, con la cabeza agachada en actitud pesarosa-. Un miembro de mi hermandad, un hermano llamado Vonotar, había investigado los misterios prohibidos de la magia negra. Hace diez días denunció a la hermandad y mató a uno de nuestros jefes. Desde entonces ha desaparecido. Corre el rumor de que ahora ayuda a los Señores de la Oscuridad.

Le cuentas a Banedon lo que ha sucedido en el monasterio del Kai y tu propósito de avisar al Rey. En silencio Banedon se quita del cuello una cadena de oro y te la entrega. De la cadena cuelga un pequeño medallón de la Estrella de Cristal.

-Es el símbolo de nuestra hermandad y en esta hora aciaga tú y yo somos verdaderos hermanos. Es también un talismán de la buena suerte. Ojalá te proteja en lo que te queda de camino.

Le das las gracias, te pones la cadena alrededor del cuello y tapas el medallón de la Estrella de Cristal[9] con el borde de tu jubón. (Recuerda anotarlo en tu *Carta de Acción*.)

Banedon se despide de ti.

-Debemos alejarnos de este lugar, no sea que los giaks vuelvan con refuerzos y acaben con nosotros. Que la buena suerte y los dioses te acompañen.

9En libros posteriores se presupone que tienes el medallón de la Estrella de Cristal y se te pregunta si lo posees para saber si has conocido a Banedon con anterioridad. También puede ser útil o no en otras situaciones. Tú decides si conservas o no el medallón.

Pasa al número 293.

350

Ilustración XX

Entras en la Cámara de Estado, un salón magnífico, lujosamente decorado en blanco y oro. El Rey y sus más inmediatos consejeros están estudiando un gran mapa extendido sobre una mesa de mármol en el centro de la cámara. En sus rostros aparecen hondas huellas de preocupación y concentración. En el salón se hace un profundo silencio cuando tú informas al Rey de la muerte de tus compañeros del Kai y de tu peligroso viaje hasta la ciudadela. Cuando acabas tu relato, el Rey se acerca a ti y toma tu mano derecha entre las suyas.

-Lobo Solitario, has dado muestras de abnegado valor, cualidad que debe poseer todo auténtico Señor del Kai. Tu viaje hasta aquí ha estado lleno de peligros y, aunque las noticias que nos has traído son para nosotros un doloroso golpe, el espíritu de tu determinación es como un rayo de esperanza en esta hora funesta. Has honrado la memoria de tus maestros y por ello te alabamos.

Recibes las alabanzas y el agradecimiento cordial de todos los consejeros, honores que hacen que un cierto rubor aparezca en tu rostro juvenil. El Rey levanta la mano y todas las voces se callan.

-Has hecho todo lo que Sommerlund puede exigir a un hijo leal, pero el país aún te necesita. Los Señores de la Oscuridad son de nuevo poderosos y su ambición no conoce límites. Nuestra única esperanza reside en Durenor, en el poder que ya una vez derrotó a los Señores de la Oscuridad hace siglos. Lobo Solitario, eres el último de los Señores del Kai y posees las destrezas requeridas. ¿Quieres ir a Durenor y traer la Espada del Sol? Sólo con ese don de los dioses podemos aplastar este mal y salvar a nuestro país.

El Rey y sus más inmediatos consejeros están estudiando un gran mapa extendido sobre una mesa de mármol en el centro de la cámara.

Si aceptas ir en busca de la Espada del Sol, comienza tu aventura en el libro segundo de la serie de Lobo Solitario titulado:

Fuego sobre el agua

ACTION CHART

KAI DISCIPLINES

	NOTES
1	
2	
3	
4	
5	

BONUS KAI DISCIPLINES

6*
7*
8*
9*

BACKPACK (max 8 articles)	MEALS
1	
2	
3	— 3 EP if no Meals available when instructed to eat
4	BELT POUCH (50 maximum) Containing Gold Crowns
5	
6	
7	
8 Can be discarded when not in combat.	

EP = ENDURANCE POINTS CS = COMBAT SKILL

* 1 extra Discipline for every Lone Wolf adventure you have already completed.

COMBAT SKILL	ENDURANCE POINTS
	Can never go above initial score 0 = dead

COMBAT RECORD

LONE WOLF	COMBAT RATIO	ENEMY

KAI RANK

SPECIAL ITEMS AND WEAPONS LIST

DESCRIPTION	KNOWN EFFECTS

WEAPONS (maximum 2 Weapons)
1
2
If holding Weapon and appropriate Weaponskill in combat +2 CS. If combat entered carrying no Weapon – 4 CS.

Resumen de Reglas para los Combates

1. Suma a tu DESTREZA EN EL COMBATE todos los puntos extra que te proporcionen tus disciplinas del Kai.
2. Resta de esa cantidad la DESTREZA EN EL COMBATE de tu enemigo. El número resultante es tu puntuación en el combate.
3. Elige al azar un número en la *Tabla de la Suerte*.
4. Consulta la Tabla de resultados de los combates.
5. Busca en la hilera superior de recuadros tu puntuación en el combate y la casilla en que se cruce su vertical con la horizontal del número que hayas obtenido al azar y que figura en las columnas de los extremos de la izquierda y de la derecha. (E indica los puntos de RESISTENCIA perdidos por el enemigo; LS, los puntos de RESISTENCIA perdidos por Lobo Solitario).
6. Continúa el combate desde el apartado 3 hasta que uno de los contrincantes muera. Esto sucede cuando los puntos de RESISTENCIA de dicho contrincante quedan reducidos a cero.

Eludir el Combate

1. Sólo puedes hacerlo cuando el texto de la aventura te ofrece esta oportunidad.

2. Inicias el asalto de la forma habitual. Los puntos perdidos por el enemigo no se toman en cuenta y sólo Lobo Solitario pierde puntos de RESISTENCIA.
3. Si el libro te brinda la oportunidad de evadirte en vez de combatir, puedes aprovechar esa oportunidad en el primer asalto o en cualquiera de los siguientes asaltos.

Puntuación en el combate negativa

Número de la Tabla de la Suerte	-11 o menos	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	
1	E 0	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	1
	LS M	LS M	LS 8	LS 6	LS 6	LS 5	LS 5	
2	E 0	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	2
	LS M	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	
3	E 0	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	3
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	
4	E 0	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	4
	LS 8	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	
5	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	5
	LS 7	LS 6	LS 5	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	
6	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	6
	LS 6	LS 6	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	
7	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	7
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 3	LS 2	LS 2	LS 1	
8	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	8
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 2	LS 1	LS 1	LS 0	
9	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	9
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	0
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	-11 o menos	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	

E = Enemigo LS = Lobo Solitario M = Muerte automática

Puntuación en el combate positiva

Número de la Tabla de la Suerte	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 o más	
1	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	1
	LS 5	LS 5	LS 4	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	
2	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	2
	LS 4	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	
3	E 5	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	3
	LS 4	LS 3	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	
4	E 6	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	4
	LS 3	LS 3	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	
5	E 7	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	5
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	
6	E 8	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	6
	LS 2	LS 2	LS 2	LS 1	LS 1	LS 1	LS 1	
7	E 9	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	7
	LS 1	LS 1	LS 1	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
8	E 10	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	8
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
9	E 11	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	9
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
0	E 12	E 14	E 16	E 18	E M	E M	E M	0
	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	LS 0	
	0	1/2	3/4	5/6	7/8	9/10	11 o más	

E = Enemigo LS = Lobo Solitario M = Muerte automática

Tabla de la Suerte

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

Erratas

Introducción

Las publicaciones que se han hecho de la colección tienen ciertos errores. Podemos encontrar errores de traducción, en las secciones de destino de las opciones, etc. En la edición en línea están corregidos la mayoría de ellos, y se enumeran a continuación. Si aun así adviertes algo que necesite ser corregido, por favor contacta con el Equipo de Proyecto Aon Español.

Listado de Erratas

(Las Reglas del Juego) Eliminado 'que figura al comienzo de este libro. Para sucesivas aventuras puedes copiar o fotocopiar esta carta'. Eliminado ', que aparece al final del libro'.

(Disciplinas del Kai) Cambiados todos los símbolos de punto y coma (;) por dos puntos (:) en las descripciones de las disciplinas. Cambiados todos los puntos detrás de signo de cerrar paréntesis, en vez de antes.

(Equipo: Cómo utilizar tu equipo) Cambiados todos los puntos detrás de signo de cerrar paréntesis, en vez de antes.

(Reglas para los Combates) Eliminado ' en las páginas 222–223 del libro'.

(Niveles de Entrenamiento Kai) La sección de Niveles de Entrenamiento Kai no aparecía en el libro original, pero ha sido añadida para información del lector.

(La Sabiduría del Kai) Eliminado 'reproducido al principio de este libro'.

(1) Movida la última opción (sobre Sexto sentido) a la primera posición.

(4) Movida la última opción (sobre Sexto sentido) a la primera posición.

(15) Reemplazado 'espada' por 'Espada', porque se puede coger.

(17) Modificada la última opción que conducía a la Sección 331 para que lleve a la Sección 316 igual que sucede en la Sección 89, parelela a ésta.

(18) Movida la última opción (sobre Camuflaje) a la primera posición.

(19) Movida la última opción (sobre Rastreo) a la primera posición.

(20) La versión original del libro conducía en esta sección a la Sección 272, que es incorrecto. Ahora usamos la sección correcta, 273, como en las ediciones más recientes del libro.

(23) Reordenadas las opciones. La opción que originalmente estaba la primera (sobre quitar el alfiler) es ahora la última. La opción sobre la Llave de oro que antes era la última, está ahora la primera. Además se ha añadido 'y quieres usarla' después de 'Llave de oro'.

(37) Movida la última opción (sobre Camuflaje) a la primera posición.

(46) Movida la última opción (sobre Sexto sentido) a la primera posición.

(58) Modificada la elección que conducía a la Sección 286 por la Sección 251. Muchos lectores se han dado cuenta de que había un error aquí, pero asumían que los números originales simplemente habían sido invertidos, dando a Lobo Solitario la oportunidad de sobrevivir ocultándose de una muerte segura. Con el cambio de sección, no hay posibilidad de muerte automática aquí. Ocultarte se supone que te garantiza una supervivencia segura. La prueba de que esta corrección es acertada es que no hay ninguna otra forma de llegar a la Sección 251, y así todo encaja perfectamente.

(67) Modificada la elección que conducía a la Sección 140 por la Sección 252. Si lees la Sección 222, te darás cuenta de que la elección que lleva a la Sección 252 es la de la ruta del este. Por tanto, sólo la Sección 140 te debe conducir hasta el oso del que el Rastero se supone que te está advirtiendo en esta sección.

(70) Movida la última opción (sobre Sexto sentido) a la primera posición.

(71) Movida la última opción (sobre Sexto sentido) a la primera posición.

(75) Reemplazado 'atravesándole la pierna izquierda' por 'atravesándole la pierna derecha' para ajustarse al texto original en inglés.

(83) Movida la última opción (sobre Sexto sentido) a la primera posición.

(91) Movida la última opción (sobre Sexto sentido) a la primera posición.

(105) Reemplazado 'destreza,' por 'destreza o no quieres utilizarla,'.

(120) Sustituido 'a pesar de todo; pasa' por 'a pesar de todo, pasa'.

(125) Movida la última opción (sobre Rastreo) a la primera posición.

(144) Añadido ' u objetos en ella' en el segundo párrafo.

(148) Reemplazado 'martillo de guerra' por 'Martillo de guerra' porque puedes cogerlo.

(151) Añadido 'Si deseas quitar el alfiler, pasa al número 337.' Ésta es la otra posible elección que completaría la extraña sección original con una única opción. Con un lenguaje más rico podríamos darle más sentido a la nueva opción, como, por ejemplo, 'Si deseas quitar el alfiler con tus manos,' pero para preservar al máximo la integridad del texto, simplemente hemos copiado la opción de la Sección 23.

(167) Movida la última opción (sobre Sexto sentido) a la primera posición.

(172) Movida la segunda opción (sobre Camuflaje) a la primera posición.

(175) Movida la última opción (sobre Camuflaje) a la primera posición.

(197) Reemplazado 'retener' por 'quedarte' para dar más sentido al texto.

(200) Invertido el orden de las opciones.

(201) Cambiada la opción que conduce a la Sección 215 por la Sección 15. La opción original parece tener sentido, pero realmente no lo tiene si se mira un mapa de secciones. La indicación de que la sección correcta es la 15 está demostrada porque no es accesible desde ninguna otra (mientras que la Sección 215 sí lo es) y además la 15 conduce de vuelta a la Sección 201 cuando coges la dirección opuesta.

(211) Movida la segunda opción (sobre Sexto sentido) a la primera posición.

(222) Movida la última opción (sobre Rastreo) a la primera posición.

(235) Movida la última opción (sobre Rastreo) a la primera posición.

(290) Reemplazado 'Vara' por 'Estaca' ya que en todos los libros se identifica este tipo de arma como Estaca o Bastón, pero no como Vara.

(311) Movida la última opción (sobre Camuflaje) a la primera posición.

(334) Movida la última opción (sobre Sexto sentido) a la primera posición, cambiando 'prefieres' por 'quieres', y movida la primera opción (que conduce a la Sección 162) a la última posición.

(341) Movida la última opción (sobre Rastreo) a la primera posición.

(349) 'Vonatar,' en el octavo párrafo, es citado como 'Vonotar' en los siguientes libros de Lobo Solitario.

(Tabla de Resultados de los Combates) Reemplazado '-11 o más' por '-11 o menos' en las posibilidades de Puntuaciones en el Combate.

Licencia del Proyecto Aon

26 de Noviembre de 2008

0. Preamble

Joe Dever, author of the Lone Wolf game books, and Ian Page, author of the World of Lone Wolf books are providing certain of their works for free (gratis) download from the internet. Rob Adams, Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr, Graham Round, and Brian Williams are similarly offering the illustrations that they did for these books. This license is intended to protect the rights of the authors and the illustrators, grant rights to their readers, and preserve the quality of the books distributed in this way.

By viewing or downloading the books or the illustrations, you agree to refrain from redistributing them in any format for any reason. This is intended to protect readers from getting poor quality, unofficial versions or from being asked for payment in exchange for the books by someone who is redistributing them unofficially.

Anyone who wishes to simply view or download the Internet Editions for their own personal use need not worry about running afoul of the terms of this License. These activities are within acceptable behaviour as defined by this License.

This section does not contain the legally binding terms of this license. Please read the precise terms and conditions of this license that follow.

The current version of this license can be found at the following URL:

http://www.projectaon.org/en/Main/License

1. Definitions

1.0 'License' shall hereafter refer to this document.

1.1 'Authors' shall hereafter refer to Joe Dever, Ian Page, and Gary Chalk, copyright holders for the literary works covered by this license. Where Joe Dever, Ian Page, or Gary Chalk is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.2 'Illustrators' shall hereafter refer to Rob Adams, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Paul Bonner, holder of the copyrights for the illustrations of the World of Lone Wolf books; Gary Chalk, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books one through eight counted inclusively, holder of the copyrights of portions of *The Magnamund Companion*, and holder of the copyrights for *The Lone Wolf Poster Painting Book*; Melvyn Grant, holder of the copyrights for the illustrations of *Freeway Warrior 1: Highway Holocaust*; Richard Hook, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Andrew Jones, copyright holder for the illustrations used in the *Lone Wolf 10th Anniversary Calendar*; Cyril Julien, copyright holder of portions of *The Skull of Agarash*; Peter Lyon, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; Peter Parr, copyright holder of the illustrations of *Black Baron* and *White Warlord*, *Emerald Enchanter* and *Scarlet Sorcerer*; Graham Round, copyright holder of portions of *The Magnamund Companion*; and Brian Williams, holder of the copyrights for the illustrations of Lone Wolf books nine through twenty-eight counted inclusively with the exception of the illustrations for book twenty-one, *The Voyage of the Moonstone*, holder of the copyrights of portions of *The Skull of Agarash*, and holder of the copyrights for the illustrations of books two through four, counted inclusively, of the Freeway Warrior series. Where Paul Bonner, Gary Chalk, Melvyn Grant, Richard Hook, Peter Andrew Jones, Cyril Julien, Peter Lyon, Peter Parr Graham Round, or Brian Williams is mentioned singly, they will be referred to by name.

1.3 'Internet' shall hereafter refer to any means of transferring information electronically between two or more 'Licensees'. (The term 'Licensee' is defined in Section 1.5 of the License)

1.4 'Internet Editions' shall hereafter refer to the document or documents, any parts thereof or derivative works thereof (including translations) made available to the public under the terms of this License via the Internet. The term 'Internet Editions' is limited to the electronic transcription of certain text and illustrations by the Authors and Illustrators respectively as listed hereafter.

The following are the works written by Joe Dever which are being offered in English and Spanish under the terms of this license:

Flight from the Dark;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
© 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.

The Kingdoms of Terror;
© 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
© 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
© 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Cauldron of Fear;
© 1987 Joe Dever.
The Dungeons of Torgar;
© 1987 Joe Dever.
The Prisoners of Time;
© 1987 Joe Dever.
The Masters of Darkness;
© 1988 Joe Dever.
The Plague Lords of Ruel;
© 1990, 1992 Joe Dever.
The Captives of Kaag;
© 1991 Joe Dever.
The Darke Crusade;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Legacy of Vashna;
© 1991, 1993 Joe Dever.
The Deathlord of Ixia;
© 1992, 1994 Joe Dever.
Dawn of the Dragons;
© 1992 Joe Dever.
Wolf's Bane;
© 1993, 1995 Joe Dever.
The Curse of Naar;
© 1993, 1996 Joe Dever.
Voyage of the Moonstone;
© 1994 Joe Dever.
The Buccaneers of Shadaki;
© 1994 Joe Dever.
Mydnight's Hero;
© 1995 Joe Dever.
Rune War;
© 1995 Joe Dever.
Trail of the Wolf;
© 1997 Joe Dever.
The Fall of Blood Mountain;
© 1997 Joe Dever.
Vampirium;
© 1998 Joe Dever.
The Hunger of Sejanoz;
© 1998 Joe Dever.
The Magnamund Companion;
© 1986 Joe Dever.
Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 2: Slaughter Mountain Run;
© 1988 Joe Dever.
Freeway Warrior 3: The Omega Zone;
© 1989 Joe Dever.
Freeway Warrior 4: California Countdown;
© 1989 Joe Dever.
Black Baron;
© 1986 Joe Dever.
White Warlord;
© 1986 Joe Dever.
Emerald Enchanter;
© 1986 Joe Dever.
Scarlet Sorcerer;
© 1986 Joe Dever.

The following are the works written by Ian Page which are being offered in English under the terms of this license:

Grey Star the Wizard;
© 1985 Ian Page.
The Forbidden City;
© 1986 Ian Page.
Beyond the Nightmare Gate;
© 1986 Ian Page.
War of the Wizards;
© 1986 Ian Page.

The illustrations created by Rob Adams for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Rob Adams.

The illustrations created by Paul Bonner for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Grey Star the Wizard;
Illustrations © 1985 Paul Bonner.
The Forbidden City;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
Beyond the Nightmare Gate;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.
War of the Wizards;
Illustrations © 1986 Paul Bonner.

The illustrations created by Gary Chalk for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Flight from the Dark;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
Fire on the Water;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Caverns of Kalte;
Illustrations © 1984 Joe Dever and Gary Chalk.
The Chasm of Doom;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Shadow on the Sand;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
The Kingdoms of Terror;
Illustrations © 1985 Joe Dever and Gary Chalk.
Castle Death;
Illustrations © 1986 Joe Dever and Gary Chalk.
The Jungle of Horrors;
Illustrations © 1987 Joe Dever and Gary Chalk.
The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Gary Chalk.
The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The text written by Gary Chalk for the following book is being offered in English under the terms of this License:

The Lone Wolf Poster Painting Book;
© 1987 Gary Chalk.

The illustrations created by Melvyn Grant for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Freeway Warrior 1: Highway Holocaust;
Illustrations © 1988 Melvyn Grant.

The illustrations created by Richard Hook for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Richard Hook.

The illustrations created by Peter Andrew Jones for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Lone Wolf 10th Anniversary Calendar;
Illustrations © 1994 Peter Andrew Jones.

The illustrations created by Cyril Julien for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Cyril Julien.

The illustrations created by Peter Lyon for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Peter Lyon.

The illustrations created by Peter Parr for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

Black Baron;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
White Warlord;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Emerald Enchanter;
Illustrations © 1986 Peter Parr.
Scarlet Sorcerer;
Illustrations © 1986 Peter Parr.

The illustrations created by Graham Round for the following book are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Magnamund Companion;
Some illustrations © 1986 Graham Round.

The illustrations created by Brian Williams for the following books are part of the illustrations being offered under the terms of this License:

The Cauldron of Fear;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Dungeons of Torgar;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Prisoners of Time;
Illustrations © 1987 Brian Williams.
The Masters of Darkness;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
The Plague Lords of Ruel;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Captives of Kaag;
Illustrations © 1990, 1992 Brian Williams.
The Darke Crusade;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Legacy of Vashna;
Illustrations © 1991, 1993 Brian Williams.
The Deathlord of Ixia;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Dawn of the Dragons;
Illustrations © 1992 Brian Williams.
Wolf's Bane;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Curse of Naar;
Illustrations © 1993 Brian Williams.
The Buccaneers of Shadaki;
Illustrations © 1994 Brian Williams.
Mydnight's Hero;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Rune War;
Illustrations © 1995 Brian Williams.
Trail of the Wolf;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
The Fall of Blood Mountain;
Illustrations © 1997 Brian Williams.
Vampirium;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Hunger of Sejanoz;
Illustrations © 1998 Brian Williams.
The Skull of Agarash;
Some illustrations © 1994 Brian Williams.
Freeway Warrior: Slaughter Mountain Run;
Illustrations © 1988 Brian Williams.
Freeway Warrior: The Omega Zone;
Illustrations © 1989 Brian Williams.
Freeway Warrior: California Countdown;
Illustrations © 1989 Brian Williams.

The works distributed under the collective title *Lone Wolf Club Newsletters*—which are composed of, in part, portions of the above named works—will also be distributed under the terms of this License.

'Internet Editions' shall not refer to any other works by the Authors, nor any other illustrations by the Illustrators unless the Authors or Illustrators amend this License. 'Internet Editions' shall refer solely to the text and illustrations of the above works when made available through the Internet.

1.5 'Licensee' shall hereafter refer to any person or electronic agent who receives some portion or all of the Internet Editions. The 'Licensee' shall hereinafter be referred to as 'Licensee' or 'you'.

1.6 'Distribution Point' shall hereafter refer to the specific Internet site or sites to which the Authors and Illustrators have granted rights to distribute the Internet Editions.

1.7 'Maintainer' shall hereafter refer to the person or persons who are responsible for the maintenance of the Distribution Point.

2. Terms of Distribution

2.0 The terms of this License are limited to the distribution of the Internet Editions. No other form of distribution is covered under the terms of this License.

2.1 The Authors and Illustrators grant you the right to receive a copy or copies of the Internet Editions from the Distribution Point at no charge provided that you agree to all of the terms and obligations of this License. If you do not agree to all of the terms and obligations of this License, you are not granted any rights by this License.

You agree to be bound by the terms and obligations of this License by the act of receiving or viewing a copy of any portion of the Internet Editions even though you have not signed a written document. Indeed, you have no right to receive or view a copy or copies without first accepting this License as legally valid and binding and agreeing to the terms and obligations of this License.

2.2 You agree to refrain from redistributing the Internet Editions in any form, electronic or otherwise, to any other person or persons for any reason by any means. You are granted the right to receive a copy or copies only for your own personal use.

This License does not collectively grant any rights to corporations or groups of individuals when regarded as one legal entity. This License exclusively grants rights to private individuals.

Redistribution includes but is not limited to displaying the Internet Editions within the graphical representation of an Internet site other than the Distribution Point. This prohibition includes but is not limited to the use of HTML 'frames'.

An exception to the restrictions on redistribution in this section is made in that you may send the Internet Editions or derivative works thereof to the Distribution Point by the consent of the Maintainer.

2.3 The Authors and Illustrators retain all other rights to their respective portions of the Internet Editions not covered by this License. The Authors or Illustrators may, at any time, without notice and without need to show due cause, revoke the rights granted to you by this License to their respective portions of the Internet Editions.

2.4 If a person is under the legal age to be able to enter into a contractual relationship as defined by the laws of the area in which that person resides, they may have a parent or legal guardian agree to be bound by the terms and obligations of this License. On condition of agreeing to be bound by the terms of the License, that same parent or legal guardian may thereafter give a copy or copies of the Internet Editions to that child. That parent or legal guardian is thereafter legally responsible to ensure that that child behaves in accordance with all of the terms and obligations of this License.

The authority of a parent or legal guardian to distribute the Internet Editions does not extend to the distribution of the Internet Editions to any other person or persons except his or her child or legal dependent.

3. Termination of the License

3.0 If for any reason you are unable to comply with any of the terms and obligations of this License, you agree to destroy all copies of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days after the first violation.

3.1 If any of the Authors or the Illustrators revokes your rights granted under this License, you agree to destroy all copies of the Authors' or Illustrators' work which is a part of the Internet Editions of which you have control within fourteen calendar days of receiving notification in any form.

4. Jurisdiction

4.0 If, in consequence of court judgement or the laws of a particular area, any portion of the License is held as invalid or unenforceable in any particular circumstance, you are no longer granted any rights under the terms of this License in that circumstance. You agree to act in accordance with section 3.0 for all copies of the Internet Editions for which the License is held as invalid or unenforceable as if you had violated the terms and obligations of the License. The License is intended to remain in force in all other circumstances.

5. Revision of the License

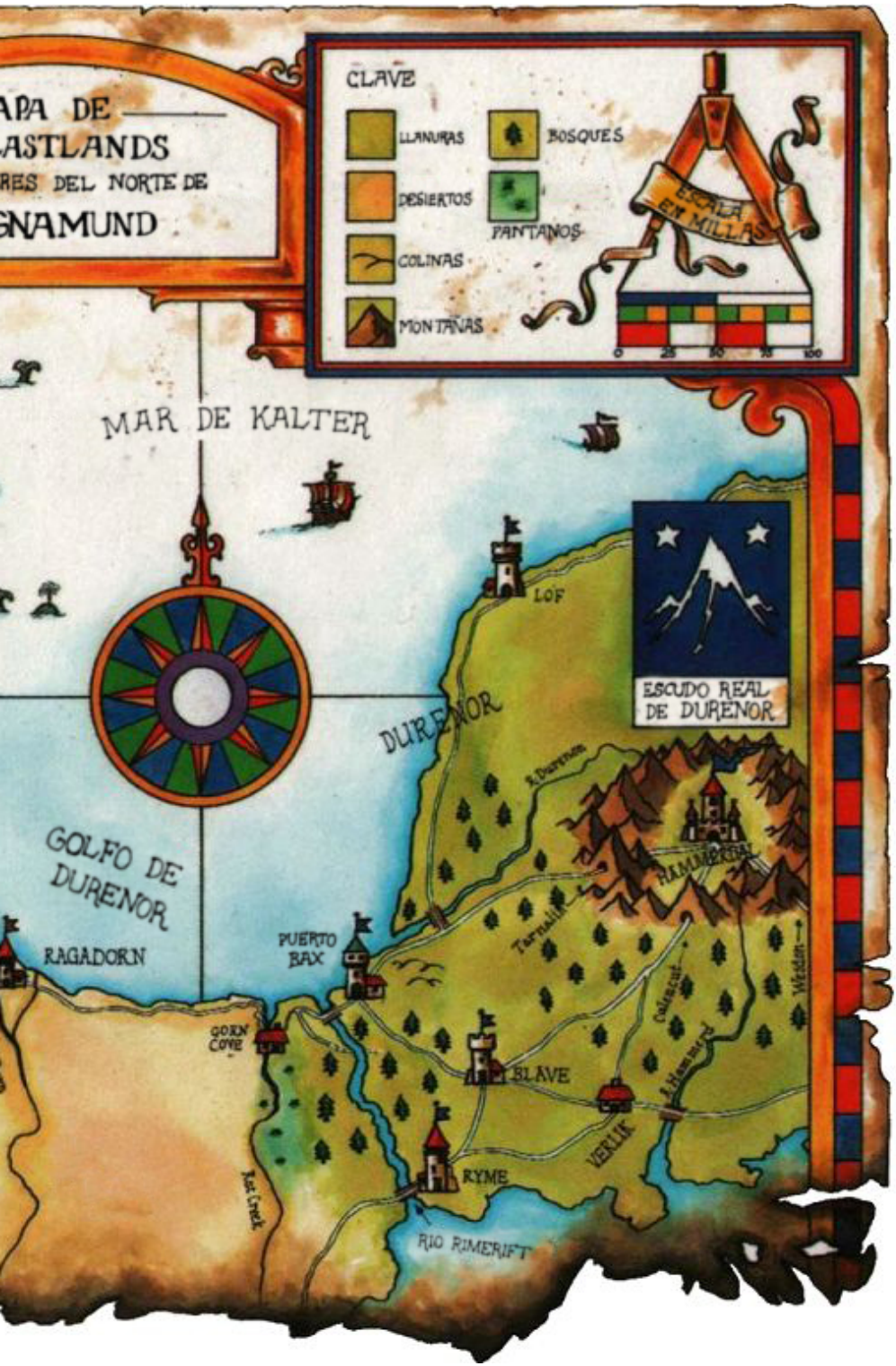
5.0 The Authors and the Illustrators may publish revisions of this License in the future to address new concerns. Any further revisions will be legally binding at the time that you receive notification in any form of the revision.

6. NO WARRANTY

6.0 BECAUSE THE INTERNET EDITIONS ARE LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE INTERNET EDITIONS, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS OR OTHER PARTIES PROVIDE THE INTERNET EDITIONS "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY OF THE INTERNET EDITIONS IS WITH YOU. SHOULD THE INTERNET EDITIONS PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY REPAIRS.

6.1 IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER OR MAINTAINER BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE INTERNET EDITIONS (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE INTERNET EDITIONS TO OPERATE WITH ANY PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

ESTANDARTE DEL PRINCIPE HEREDERO PELETHAR DE SOMMERLUND
ESCUDO REAL DE SOMMERLUND
GREMIO DE MAGOS DE TORAN
ESTANDARTE DE GUERRA DE LOS SEÑORES DEL KAI DE SOMMERLUND
LOS L
REINOS LIB
MAG
SOMMERLUND
ANSKAVEN
TORAN
R. Ter
MONASTERIO DEL KAI
YSO
R. Unoram
R. Eldil
HOLMGARD
GOLFO DE HOLM
ESTRECHOS DE KIRLUNDIN
ISLAS KIRLUNDIN
Egen
Broka
Thet
Hemd
Kirlu
Mannon
DESFILADERO DE MOYTURA
MONTAÑAS DE DURNCRAG
DESIERTO


APA DE
ASTLANDS
RES DEL NORTE DE
GNAMUND
CLAVE
LLANURAS
BOSQUES
DESIERTOS
PANTANOS
COLINAS
MONTAÑAS
ESCALA EN MILLAS
0
25
50
75
100
MAR DE KALTER
LOF
ESCUDO REAL DE DURENOR
DURENOR
GOLFO DE DURENOR
RAGADORN
PUERTO BAX
GORN COVE
BLAVE
VERLIE
RYME
RIO RIMERIFT
Wisdom